



PS3
PlayStation 3™

PSP™
PlayStation-Portable

PlayStation®2

PlayStation

Revista C

125 ★ JUNIO 2011 • 2,95 € / CANARIAS 3,10



2'95€

Shadows of the Damned

PS3

¡PREVIEW
EXCLUSIVA!!

¡La última genialidad de los creadores de
Resident Evil, *Silent Hill* y *No More Heroes*!

¡ÚLTIMA HORA!



BATTLEFIELD 3
DUKE NUKEM
FOREVER
UNCHARTED 3
LA TRAICIÓN DE DRAKE



00125

8 420565 092005

OS AVANCES
AS ESPERADOS!

DRIVER
N FRANCISCO
SONIC
NERATIONS
E ELDER SCROLLS V
KYRIM
RAGE
REY 2...

demás... inFamous 2 ★ L.A. Noire ★ DiRT 3 ★ Deus Ex: Human Revolution ★ Portal 2 ★ Red Faction Armageddon
o Piratas Del Caribe ★ Brink ★ Persona 3 Portable ★ No More Heroes: Heroes' Paradise ★ MX Vs ATV: Alive ★ SBK 2011...

ROCKSTAR GAMES PRESENTA

L.A. NOIRE

20 DE MAYO

LANOIRE-ELJUEGO.COM



©2006 - 2011 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, L.A. Noire, y las marcas y logotipos de R* son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software. La marca y logotipo de Team Bondi son propiedad de Team Bondi Pty. Ltd. Todas las demás marcas y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos titulares. "PS", "PlayStation", "PS3", "PSP" and "PS Move" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas de Microsoft y se usan bajo licencia de Microsoft. Todos los derechos reservados.




TEAM BONDI
SYDNEY • AUSTRALIA



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE





Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva
Director General
Director Editorial y de Comunicación: **JUAN LLOPART**
CONRADO CARNAL
MIGUEL ÁNGEL USO

Directora del Área de Revistas
Director del Área de Comercial y Publicidad
Director del Área de Libros
y Plantas de Impresión
Director del Área de Prensa
Director de Área de Recursos: **MARTIA ARIÑO**
PABLO SAN JOSÉ

ROMÁN DE VICENTE
ENRIQUE SIMARRO
DAVID CASANOVAS

REDACCIÓN

Director: **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte: **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe: **BRUNO SOL**
Redacción: **ANA MÁRQUEZ SALAS**

Colaboradores:
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA,
SARA BORONDO, JASÓN GARCÍA, DAVID HERNÁNDEZ,
LUCÍA PERDOMO, JULIA MAGAÑA, SARA CERRADA, ADONÍAS
Sistemas Informáticos: **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS

Director Adjunto de Área: **CARLOS RAMOS**
Director de Marketing: **JESÚS VÉLEZ**
Director de Desarrollo: **CARLOS SILGADO**
Director de Producción: **JAVIER BELIVER**
Jefe de Producción: **ÁNGEL ARANDA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD

Director de Publicidad Centro: **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña: **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad: **CETIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

Centro: **CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ.**
C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid.
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63

Cataluña y Baleares: **JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA.**
C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona.
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28

Levante: **JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ.** Embajador Vich, 3, 2º D,
46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30

Sur: **GESMEDIOSASOCIADOS, S.L.** Acunión, 76-4º Izda. 41011 SEVILLA
95 427372-61693970. montu@zetazeta.com

Norte: **JESUS M M MATUTE.** Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221.
48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

Canarias: **MERCEDES HURTADO.** Tel. 653 904 482.

Galicia: **ESTIBALIZ RODRÍGUEZ.** Avenida Camelas, 17 - 1º, 36202 Vigo
Tel.: 986 41 69 77

Aragón: **JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ.** Hernán Cortés, 37
50005 Zaragoza. Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:

DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31
gema.arcas@zetagestion.com

EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32
andreeam@zetagestion.com

ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA +39 02 311 6662. carla@studiovilla.com

FRANCIA/BÉLGICA - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE +33 146 43 16 30. jabeille@infopac.fr

HOLANDA - Infopac NL: Tatjana KRISHNADATH +31 348 444 636. infopac.nl@media-networks.nl

REINO UNIDO - GCA: Greg CORBETT +44 207 730 60 33. greg@gca-international.uk

SUIZA - Adnative SA: Philippe GIRARDOT +41 22 96 46 26. philippe.girardot@adnative.net

ALEMANIA - BDN: Tanja SCHRAEDER +49 89 250 3532. tanja.schraeder@burda.com

PORTUGAL - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE +35 121 385 35 45. pandrade@ilimitadapub.com

GRECIA - Publicitas Hellas SA: Sophie PAPAPOLYTOU +30 211 060 300. sophie.papapolytou@publicitas.gr

EEUU - Publicitas USA: Howard MOORE +1 212 350 07 34. hmoore@publicitas.com

INDIA - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER +91 22 2283 5755. srinivas.iyer@mediascope.com

JAPÓN - Pacific Business: Mayumi KAI +81 336 61 61 38. pbi2010@pbi.co.jp

BRASIL - Altina Media: Olivier CAPOULADE +55 1194 989 444. ocapoulade@altinamedia.com

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrión, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

PlayStation Revista Oficial no se hace responsable de la opinión de sus colaboradores en los trabajos publicados, ni se identifica necesariamente con la opinión de los mismos. Así como tampoco de los productos y contenidos de los mensajes publicitarios que aparecen en la revista, que son exclusiva responsabilidad de la empresa anunciadora.



¿Crear o destruir?

Unos crean y otros destruyen. Así funciona todo desde casi el principio de los tiempos. Mientras Sony Computer se dedica a generar y surtir de contenidos a PlayStation Network, un servicio totalmente gratuito para el usuario, otros se dedican a echarlo por tierra en un claro ejercicio de ataque al jugador de PlayStation más que a la propia compañía. Es cierto que el nivel de seguridad debería haber sido infranqueable y que los datos de los usuarios deberían haber quedado siempre a buen recaudo, pero ahora solo podemos esperar a que se restablezca el orden, la lógica y, por supuesto, que no vuelva a suceder. La paciencia de todos los usuarios de PSN ha sido digna de elogio y os merecéis la compensación que Sony tiene preparada para todos vosotros, porque una máquina no es nada sin sus millones de jugadores. Pero no olvidemos que unos crean y otros destruyen, con injustificables finalidades y retos absurdos que no interesan a nadie. PSN ha nacido para entretener y nos ha sido sustraído por auténticos indeseables que podrían utilizar su hipotético «talento» en causas más positivas.

Marcos García



Marcos «The Elf» García
marcos.ps@grupozeta.es
«La hora oscura llega cada noche, es hora de visitar Tartarus de nuevo...»
Mi juego favorito
Persona 3 Portable



Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Me he construido una pianola con viejos cartuchos de Neo-Geo.»
Mi juego favorito
LA. Noire



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Todos los días me echo unas cuantas partidas al Claudia Of Duty.»
Mi juego favorito
Lego Piratas Del Caribe



Pedro «John Tones» Berrueto
«Quiero una pistola de portales para usar durante los cierres de cada mes.»
Mi juego favorito
Portal 2



José Manuel «Lloyd» Tornero
«Siempre a medio camino entre aquí y el fin del mundo.»
Mi juego favorito
Red Faction Armageddon



Lucía «Lucky» Perdomo
«Si quieres descubrir el secreto de la felicidad, pasa a la página 107.»
Mi juego favorito
LA. Noire



Javier «De Lúcar» Bautista
«Nacido para matar... con rifle de francotirador o sobre un motocarro.»
Mi juego favorito
Sniper Ghost Warrior



David «DaWei» Hernández
«Hay más vida tras PS Network. ¡Sí, otro trofeo desbloqueado!»
Mi juego favorito
Deus Ex: Human Revolution

HAY DOS MANERAS DE CONVENCERTE DE QUE
FUSION® PROGLIDE™ ES LA MÁQUINA MÁS CÓMODA:

CONFÍA EN TODAS NUESTRAS PATENTES O
SIMPLEMENTE PRUÉBALA.

La nueva Gillette® Fusion® ProGlide™ ha sido diseñada con cuchillas más finas*
para que se deslice con suavidad, reduciendo los tirones**.
Así, conseguirás un afeitado increíblemente cómodo. Incluso afeitándote todos los días.
Tienes que sentirlo para creerlo. Más información en Gillette.com/es

Gillette® Fusion® ProGlide™. Pasa del afeitado al deslizado.

*Las 4 primeras hojas vs. Fusion®.
** vs. Fusion®.



NUEVA
Fusion
PROGLIDE™

Gillette®
Lo mejor para el hombre™

★ 125 Junio 2011 Sumario



SON GENERAT

PS3

PS2

PSP

Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.

PlayStation
Oro

PlayStation
Plata

PlayStation
Bronce

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.

CALIDAD
PRECIO
PlayStation

Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.

DEMO
JUGABLE
En PlayStation Store

Indica que puedes descargar la demo del juego desde PS Store.

JUEGO EN
3D

Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.

PlayStation Move

Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.

32 SHADOWS OF THE DAMNED

Te contamos en exclusiva cómo será la nueva obra maestra de Suda 51.

40 DRIVER SAN FRANCISCO

La mítica saga de conducción de Reflections regresa con toda su fuerza.



BETHESDA SOFTWORKS

BFG

ARK CITY UTAH

APRIL 11-13 2011

PlayStation®

Revista Oficial - España



46

NOVEDADES
BETHESDA

Prepárate para
alucinar con
bombazos del
calibre de T.E.S.
Skyrim o Rage.

108
ZONA VIP

ANA POLVOROSA

Juega con nosotros a
Party Night, ¿Te Atreves?



NEWS 8

LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

- 8 Resistance 3
- 10 Street Fighter X Tekken
- 12 VT4 Madrid Open Tennis
- 14 Uncharted 3: La Traición De Drake
- 18 Battlefield 3
- 20 Duke Nukem Forever
- 22 Ratchet & Clank: All 4 One

ZONA CERO 24

- 24 SNK Arcade Classics 0

PS STORE 26

ANALIZAMOS TODOS LOS LANZAMIENTOS

- 26 Contenido descargable PS3/PSP

REPORTAJES 32

LAS EXCLUSIVAS MÁS DESEADAS

- 32 Shadows Of The Damned
- 40 Driver San Francisco
- 46 Novedades Bethesda
- 54 Sonic Generations
- 60 Warhammer 40K Space Marine

TEST 64

TODAS LAS NOVEDADES A EXAMEN

- 64 PS3 L.A. Noire
- 70 PS3 Portal 2

- 72 PS3 Brink

- 74 PS3 Lego Piratas Del Caribe: El Videojuego

- 76 PS3 Red Faction Armageddon

- 78 PSP SMT: Persona 3 Portable

- 80 PS3 No More Heroes: Heroes' Paradise

- 82 PS3 SBK 2011

- 84 PS3 MX Vs ATV Alive

- 85 PS3 Dynasty Warriors 7

- 86 PS3 Sniper Ghost Warrior

- 87 PSP Split Second Velocity

VERSIÓN BETA 88

PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

- 88 PS3 inFamous 2

- 90 PS3 Deus EX: Human Revolution

- 92 PS3 DiRT 3

CONSULTORIO 96

BUZÓN 97

PLAYSTYLE 101

HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

- 102 Música: Sôber

- 104 Cine: PDC: En Mareas Misteriosas

- 106 Blu-ray/DVD:

Scott Pilgrim Contra El Mundo

- 108 Zona Vip: Ana Polvorosa

- 110 Moda

- 111 Universos Alternativos

- 112 Tecno

- 114 Despedida y Cierre

60
WARHAMMER
40K SPACE
MARINE

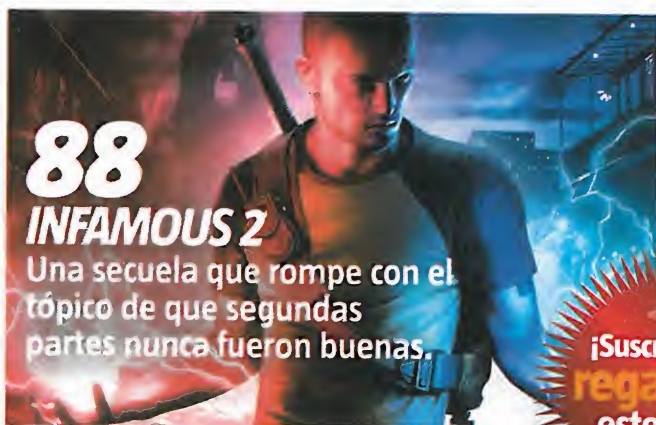
Del juego de mesa
hasta tu PlayStation 3.



88

INFAMOUS 2

Una secuela que rompe con el
tópico de que segundas
partes nunca fueron buenas.



¡Suscríbete y te
regalamos
este juego!

Pág. 95



64
L.A. NOIRE

Analizamos a fondo el
juego más esperado
del momento.



News



Todo lo que necesitas para estar a la última



La sensación de angustia va a estar muy presente en nuestro peregrinaje por Resistance 3 debido al gran número de enemigos que nos acecharán.



Desde el 23 de agosto podrás hacerte con el Blu-ray de la espectacular Invasión a la Tierra, llevándote además una exclusiva demo de Resistance 3.



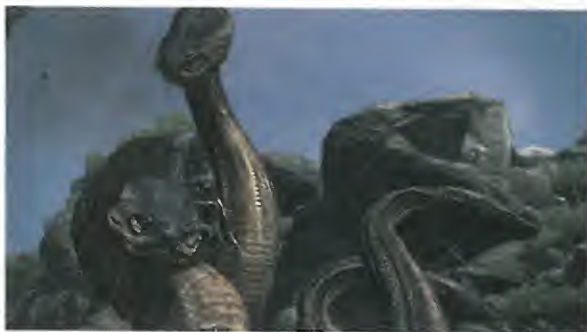
Septiembre quimera

Aunque unas semanas antes podremos tener un primer contacto jugable

La tercera entrega de una de las series punteras de **Insomniac Games** prepara su asalto para después del verano, en una historia de supervivencia de la humanidad que tiene sus últimos bastiones en Estados Unidos. Para ir abriendo sed de venganza, **Sony Pictures** ha anunciado que junto al Blu-ray de la película *Invasión a la Tierra* llegará una demo de **Resistance 3**. Con ello desde

este verano podremos disfrutar de una demo de treinta minutos enfocada a un jugador desde nuestras **PlayStation 3**. Durante este tiempo tomaremos el control de Joseph Capelli, quien viajará en barco hacia St. Louis a través de las infectadas aguas del Misisipi. No hay duda de que **Sony C.E.** va a apostar muy fuerte por esta tercera entrega, y tanto es así que también han anunciado que el juego será

compatible con las 3D estereoscópicas y con el sensor de movimiento *Move*. Junto a ello os ofrecemos las nuevas pantallas distribuidas del juego, observándose ese aroma *Resistance* junto a un apartado visual asombroso, con unas quimeras que serán más fieras, numerosas y feas como nunca antes. El próximo 6 de septiembre llegará **Resistance 3**, el nuevo capítulo de una franquicia que nunca decepciona.



⚔️ Serpientes gigantes a las que debemos abordar subiéndonos sobre ellas. No parece una tarea fácil.



⚔️ Conviene ir acompañado de otros personajes para no vernos rodeados y poner en peligro nuestra vida. El trabajo en equipo será primordial.



Nuevas pantallas de PS3 Dragon's Dogma

Capcom se ha atrevido con una nueva IP que unirá la acción fantástica con un mundo abierto dado a multiplicar las acciones jugables.

Además de mucha acción, se promete un elevado grado de exploración e interacción con el entorno y con otros personajes. Respecto a este último punto, **Dragon's Dogma** sorprende con un elemento cooperativo que nos permitirá jugar a la Historia con hasta tres amigos más, aunque también podremos sumergirnos en su mundo en solitario gracias a la elaborada IA que se está construyendo. Si estamos solos se ha ideado un sistema

radial de órdenes para guiar a la CPU, y es que al más puro estilo *Monster Hunter* debemos librar batallas con criaturas inmensas que requieren bastante más que la simple fuerza bruta. Con un héroe que busca recuperar su corazón, escenarios fantásticos de imaginación literaria y con un mundo arropado por un ciclo de día y noche, parece que este título tiene los ingredientes adecuados para construir una nueva franquicia de éxito. Os dejamos con las nuevas y asombrosas pantallas del juego, que no podremos disfrutar hasta que **Capcom** decida lanzarlo durante una fecha por determinar de 2012.



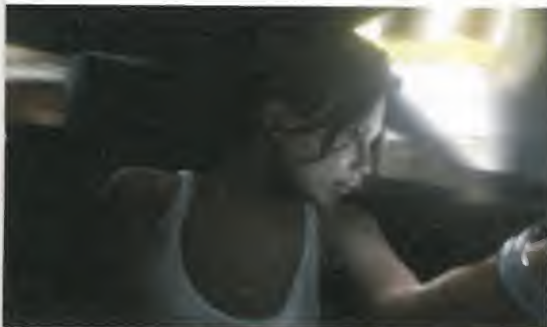
ASÍ SERÁ MAX PAYNE 3

Rockstar retoma la vida de Max, un detective que ahora está jubilado pero que es perseguido por su pasado en un Brasil repleto de corrupción, a través de una historia llena de giros y con una conspiración que sobrepasa al personaje. Aunque el juego se promete lineal desde **Rockstar**, sí que vendrá cargado de un elemento narrativo muy fuerte comparado con las anteriores entregas. Para enfatizar este aspecto, se ha mejorado el rendimiento del motor *Euphoria*, incorporando unos gráficos a la altura de la jugabilidad, y como gran novedad, un inteligente sistema de coberturas.

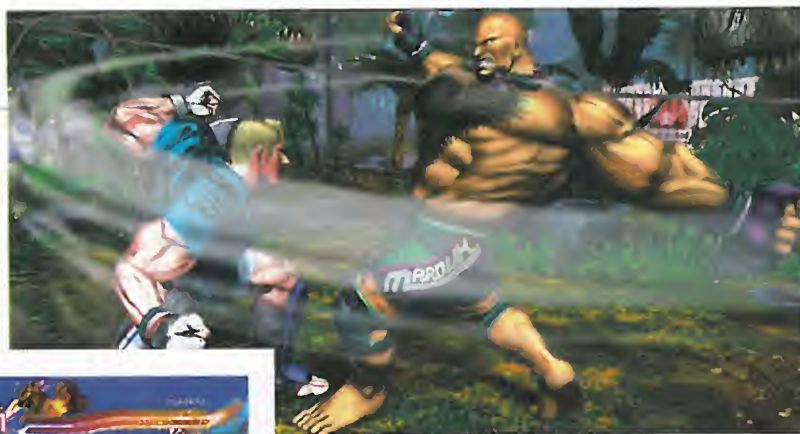
Need for Speed: The Run

Una nueva entrega de la ya mítica serie *Need For Speed* está en preparación por parte de **EA**. Con una clara dirección hacia las raíces de la serie, en este nuevo juego tendremos persecuciones por grandes urbes, inmensos desiertos e imponentes montañas. Recorreremos todo Estados Unidos mientras escapamos de la policía y superamos a otros rebeldes de la carretera. Además, el juego viene avalado por el espectacular motor gráfico *Frostbite 2*, el mismo que se está usando en *Battlefield 3*. Este 17 de noviembre pisa de nuevo el acelerador.

PS3



News



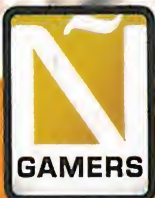
Seguidores de ambas franquicias se unirán en combates con un sabor clásico considerable.

PS3

Street Fighter X Tekken



En el reciente **Captivate** se ha presentado por todo lo alto uno de los *crossover* más soñados de todos los tiempos: **Street Fighter X Tekken**. Con esta prometedora propuesta la clásicas series de **Capcom** y **Namco** aúnan fuerzas para pegarse de lo lindo en un título de lucha sencillamente espectacular. Recogiendo el aspecto artístico del aclamado *Super Street Fighter IV*, veremos combates por equipos donde dos personajes lucharán con la capacidad de relevarse con otros compañeros, al más puro estilo *Tag Team*. En el juego disfrutaremos de los clásicos modos de juego de *Street Fighter* con un adictivo y único modo On-line. No hay confirmación del número de luchadores disponibles, pero sí se han prometido decenas de populares personajes de ambas series. Las animaciones se presentan muy fluidas, el modelado de los luchadores impecable y la jugabilidad de ambas series mezcladas para ofrecer un explosivo cóctel. De momento hay muchas incógnitas sobre su contenido, aunque **Capcom** ha situado su lanzamiento para antes de abril del 2012, lo que demuestra el avanzado estado de desarrollo del juego.



NGAMERS: nos vemos en Cuenca

Del 6 al 9 de julio, Cuenca reunirá a los mejores jugadores del mundo (y a todos aquellos que queráis pasar unos días inolvidables) en **NGamers**, cuatro días de competición en vivo en los que podréis demostrar de qué pasta estáis hechos, y pasar un buen rato en un recinto de 2.500 metros cuadrados repletos de diversión. Demos, conferencias, conciertos y tres fiestas con DJ's y música en directo son algunas de las actividades que encontraréis, al margen de los ocho torneos organizados. Con 10.000 euros en juego, repartidos en premios para los mejores clasificados de cada categoría, no nos extraña que **NGamers** haya atraído a titanes de la talla del *Club Paingaming* o al dos veces ganador del Guinness *Ryan Hart*. ¡Pronto os desvelaremos nuevas sorpresas!



ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

Ubisoft lanzará durante noviembre la nueva entrega de *Assassin's Creed*, el capítulo final de Ezio. Con cierta edad a sus espaldas, el incombustible personaje visitará distintas regiones de Constantinopla valiéndose de un nuevo gancho-espada que le ayudará a moverse de forma más ágil por los escenarios. Además, ahora podrá crear hasta 300 variedades de bombas y hacer uso de su nueva visión de águila.



VUELVE EL ASESINO, VUELVE HITMAN

IO Interactive no se ha resistido a desvelar el nuevo capítulo de *Hitman*, que lleva como subtítulo **Absolution**. Ahora el Agente 47 es amenazado por sus fantasmas del pasado y perseguido por una corrupta policía. Además de mejoras jugables podremos disfrutar del potenciado motor *Glacier 2*, que añadirá una nueva perspectiva a los asesinatos de la historia.

gamelab 2011 CONFERENCE

NO PUEDES FALTAR

Algunas de las mayores leyendas de la industria del videojuego se darán cita en la próxima edición de Gamelab, que tendrá lugar en Barcelona, del 29 de junio al 1 de julio. Cliff Bleszinski, American McGee, Louis Castle (fundador de Westwood Studios) y el mítico Trip Hawkins (fundador de Electronic Arts y artífice la pionera 3DO) se dejarán caer por allí. ¿Te lo vas a perder? En Gamelab te esperan conferencias, mesas redondas, talleres, y mucho más. Ve reservando la fecha.

¿tu cuerpo te pide pasar
un verano extremo?



Xtreme Campus

by

Chupa
Chups

consigue una beca
para ti y 2 amigos en
chupachups.es

Chupa Chups

te está preparando no un verano
sino "el verano" de tu vida.

Ven al **Xtreme Campus de Chupa Chups**
y apréndelo todo sobre tus deportes
extremos favoritos: snow, skate o surf.

Y además podrás participar en una **masterclass**
de lujo con los mejores **riders** del momento
y ganar fantásticos regalos.

¡Te esperamos!

ARTSURFCAMP

UNGRAVITY
FREESTYLE COMPANY

<http://www.facebook.com/chupachups.spain>



❶ **EL CAMPEÓN TOMA EL MANDO.** El tenista Carlos Moyá asistió a la gran final y fue el encargado de entregar los premios a los finalistas.



❷ **TERCER Y CUARTO PUESTO.** Para abrir boca, poco antes de la gran final asistimos a este disputadísimo encuentro.



❸ **LA GRAN FINAL.** El madrileño Francisco Javier Peso, en primer término, se acabó imponiendo al polaco Tomás Rafael Swierk.

Torneo Virtua Tennis 4 Mutua Madrid Open by PlayStation 3

El pasado domingo 8 de mayo, coincidiendo con la gran final entre Rafa Nadal y Novak Djokovic en el Master 1000 Madrid Open, se disputó el primer torneo **Virtua Tennis 4 Mutua Madrid Open by PlayStation3** en La Caja Mágica.

Ante más de mil personas que abarrotaron las gradas de la pista número 3, el madrileño Francisco Javier Peso y el polaco Tomás Rafael Swierk se citaron sobre la tierra para dirimir el título después de diez días de competición. Tras un intenso partido en el que cada jugador mostró lo mejor de su repertorio tenístico, el representante español fue más diestro con el mando **PS Move** proclamándose vencedor absoluto de este singular torneo. El tenista mallorquín y antiguo número uno del mundo Carlos Moyá, que recientemente

decidió dejar la raqueta, asistió a la gran final y fue el encargado de hacer entrega de los premios a los ganadores.

El campeón, que se embolsó nada menos que 5.000 euros, se mostró feliz después de su conquista: **«Me inscribí en el torneo para divertirme porque me gusta el tenis, pero sin darme cuenta me he visto en la final después de ganar a todos mis rivales»**. Este jugador de 28 años se ha comportado sobre la pista como un verdadero profesional: **«He intentado subir a la red todo el partido para forzar los errores de mi rival. He centrado mi juego en esa estrategia y ha tenido un buen resultado»**.

Como gran colofón a este primer torneo, Carlos Moyá disputó un partido con **PlayStation Move** y **Virtua Tennis 4** con un afortunado espectador.



GRUPO ZETA LANZA LA NUEVA REVISTA INFANTIL DE GERONIMO STILTON

Incorpora elementos interactivos como tufos, olores, tintas y mensajes, que la convierten en un producto novedoso, sensorial, lúdico-educativo y con mucha aventura y diversión

Ediciones Reunidas, de Grupo Zeta, ha lanzado el mensual infantil Geronimo Stilton Revista Oficial, basado en el ratón más exitoso de la literatura infantil. Los libros del famoso ratón periodista salieron al mercado en el año 2000 y, desde entonces, se han publicado en 35 idiomas y en 150 países. Sólo en España, se han vendido más de 5 millones de ejemplares publicados por Planeta. Este lanzamiento se produce tras un acuerdo entre Grupo Zeta y la empresa italiana Atlantica S.p.A., empresa que gestiona en exclusiva a nivel internacional la propiedad Geronimo Stilton.

La nueva revista —dirigida a chicos y chicas de hasta 11 años— une el concepto de magacín infantil de actualidad con elementos interactivos, como la incorporación de tufos y olores, así como de tintas y mensajes que se descifran mediante una lupa mágica que se regala en cada edición de la revista. Se trata de un concepto de producto novedoso, sensorial, lúdico-educativo y con mucha aventura y diversión.

Geronimo Stilton Revista Oficial, que cuenta en su número 1 con 68 páginas, incluye informaciones sobre el personaje, reportajes llenos de humor y travesuras sobre vampiros, fantasmas y otros espantos, noticias de actualidad, secciones de historia, de inglés y contenidos ideados para promover la actividad como recetas de cocina o manualidades, entre otros muchos. Cada número se acompañará de una promoción, que en el lanzamiento consiste en una diana magnética.

Con una tirada inicial de 70.000 ejemplares y un precio de lanzamiento de 3,50 euros, la nueva revista está dirigida por Mireia Blasco, quien también está al frente de la publicación infantil Cartoon Network Magazine, que lanzó Grupo Zeta en 2001.

Actualmente, sobre el personaje de Geronimo Stilton se emite una serie en el canal Boing TV, y también se ha estrenado un musical de gran éxito

SÉ TESTIGO DEL
MOMENTO QUE CAMBIÓ
NUESTRO MUNDO



X-MEN

PRIMERA GENERACIÓN

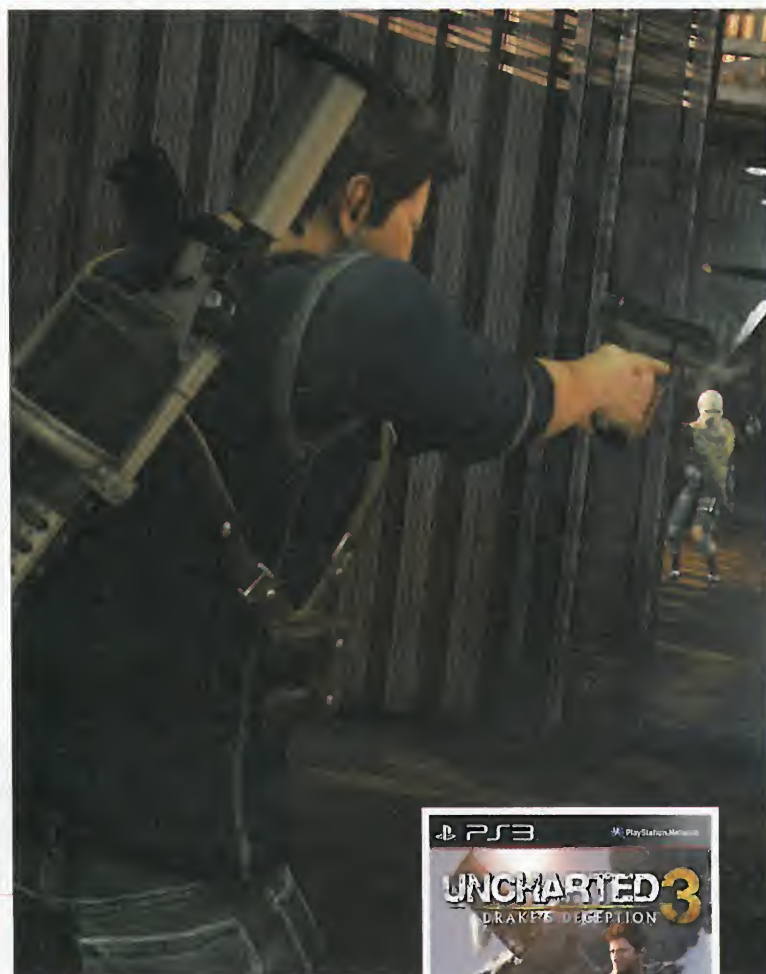
WWW.XMENPRIMERAGENERACION.ES

MARVEL

3.6.11

News

ÚLTIMA
HORA



Drake's Deception es el subtítulo original, como puedes ver en la carátula PAL.



Compañía
Sony C.E.
Programador
Naughty Dog
Género
Aventura

Uncharted 3

La Traición De Drake

Naughty Dog apuesta fuerte por el multijugador On-line

Hay infinidad de aventuras dentro del catálogo de juegos de PlayStation 3, pero pocos -por no decir ninguno- presumen de tener decentes modalidades multijugador On-line. Si los juegos **Lego** se caracterizan por ser la mejor licencia -en formato aventura- que tiene juego cooperativo local, **Uncharted 3** se coronará como la mejor aventura con opciones cooperativas y competitivas en Red. **Naughty Dog** quiere demostrar que estas modalidades no son solo cosa de los shooters en primera persona, y para ello está desarrollando diferentes opciones *multiplayer* partiendo de la sorprendente calidad gráfica del modo

Historia, así como de la extraordinaria jugabilidad de la que hace gala la saga. Así pues, con una estética cinematográfica (que podrás disfrutar en 3D si dispones de un televisor con tecnología estereoscópica) que recrea el árido desierto de Arabia, incluidos espejismos y efectos de distorsión causados por el ardor que desprende el asfalto, podrás jugar en On-line a las siguientes modalidades: *Deathmatch* con tres y cinco equipos, *Free for all* con un amplio y mejorado modo de cooperación en el que cada jugador participará de manera independiente y un modo a pantalla partida para dos jugadores. Pero lo mejor es que

los desarrolladores han incluido un sistema de equilibrio y el *Buddy System*. El primero permite que las partidas se igualen en el caso de que existan grandes desventajas, ofreciendo tiempo extra o muerte súbita, y el segundo (sistema de amigos) ofrece la posibilidad de saber en todo momento dónde están localizados los miembros de tu equipo. Asimismo, se ha diseñado un mecanismo de personalización de personajes con una amplia variedad de opciones con las que crear tu propio estilo de juego. De tal modo que se podrán hacer infinitas combinaciones de armas, a las que podrás incluso añadir mejoras. Todo ello forma parte de las recompensas, por





¡DE CINE!

Cada uno de los escenarios ha sido recreado con minucioso detalle con el fin de alcanzar una calidad cinematográfica asombrosa, tanto en el modo para un jugador como en las diversas opciones multijugador. Además, pocas veces se ha conseguido una sensación real de amplitud y profundidad, tanto en altura como en extensión.



En esta tercera entrega de Uncharted se han incluido modos multijugador Online cooperativo y competitivo. De tal modo que encontrarás las siguientes opciones: 3 Vs. 3, 5 Vs. 5, Free for all (en el que cada usuario jugará de manera independiente) y un modo a pantalla partida para dos jugadores. Todas las modalidades conservan la estética cinematográfica.



Gráficamente está cuidado hasta el más mínimo detalle. Se han creado efectos de distorsión de la imagen causados por el calor del asfalto, e incluso los espejismos típicos del desierto.



Cuanto más logros obtengas, más dinero conseguirás para comprar nuevas armas y herramientas con las que mejorarlas.

News

ÚLTIMA HORA



⚡ Casi todos los escenarios están inspirados en Arabia Saudí, pero también habrá otros como un castillo derruido en Francia.

⚡ En el multijugador cooperativo Free for all cada jugador podrá participar de manera independiente.



⚡ Con las medallas conseguidas podrás hacerte con ventajas temporales y mejores armas, entre otras muchas cosas.



lo que cuantos más logros y medallas consigas, más mejoras realizarás.

¿Te ha gustado cómo ha quedado tu personaje y lo que has hecho durante la partida? Pues bien, con las herramientas de edición -que también se han incluido- podrás hacer un vídeo y subirlo a Facebook y Youtube directamente. Como puedes ver podrás disfrutar y compartir con los demás jugadores de **Uncharted 3** de muy diferentes maneras. Y si quieres probarlo tú mismo, a partir del 28 de junio hasta el 13 de julio estará disponible en PlayStation Network una demo con las anteriores opciones multijugador mencionadas (si eres usuario de PlayStation Plus, o tienes inFamous 2, te podrás hacer con la demo mucho antes).

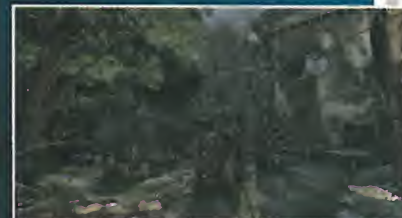
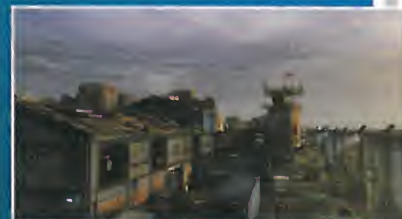
Uncharted 3: La Traición De Drake alcanzará una nueva dimensión jugable no sólo en *multiplayer*, pues no hay que olvidar que el modo para un jugador

también contiene los ingredientes necesarios como para mantenerte pegado de principio a fin al *DualShock 3*. Y es que se trata de una aventura con grandes dosis de acción y una trama tan atrayente como el mejor *best seller* del momento. Nathan Drake esta vez se ha propuesto encontrar la legendaria ciudad perdida, conocida como *Atlantis de las Arenas*, supuestamente enterrada en el corazón de Rub' al Khali, desierto de Arabia Saudí. Pero las pistas que posee no solo le llevarán a seguir los pasos de Lawrence de Arabia, si no que le conducirán hasta un secreto aún mayor que le pondrá al límite.

Si con anteriores entregas **Naughty Dog** vendió más de 5 millones de unidades, todo apunta a que con **Uncharted 3** duplicará las cifras. Pero aún queda mucho para saberlo; otoño es la fecha prevista para su lanzamiento. **Anna**

LOCALIZACIONES

Si la primera aventura de Nathan Drake se caracterizó por unos frondosos entornos llenos de vegetación y la segunda por la gélida nieve, esta se identificará por sus áridos y desérticos escenarios. Salvo la vegetación que podrás contemplar en los alrededores del castillo en ruinas en Francia donde comienza la aventura, el resto de escenarios están ambientados en la Península Arábiga.



arnette

BIG FUN

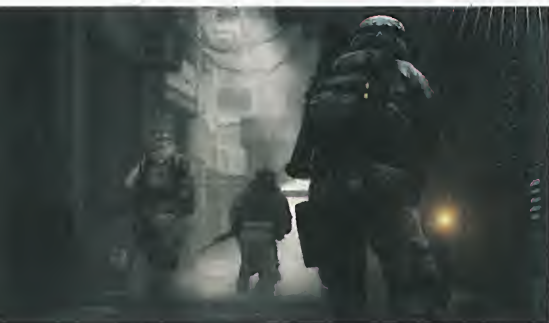


'DERELICT'
AN4149



News

ÚLTIMA HORA



● No estamos ante un juego plano. Todo a nuestro alrededor está repleto de vida con detalles impagables de la propia CPU.

● Los efectos de luz dotan de realismo al juego. Veremos los rayos atravesar las nubes o las ventanas.

PS3

Compañía
Electronic Arts
Programador
DICE
Género
FPS

Battlefield 3

Llega la nueva generación en los FPS con la tecnología del mañana

El trono por el reinado en los FPS tendrá un serio candidato este año. Los suecos de DICE amparados por Electronic Arts quieren derribar los cimientos del género con su ambicioso **Battlefield 3**. Ambientado en la guerra moderna controlaremos a un soldado de élite de EE.UU. que para sobrevivir deberá trabajar en equipo. Aquí no seremos un soldado invencible, sino que estaremos en un conflicto realista, sumamente crudo, donde multitud de soldados librarán batalla a nuestro lado.

Inspirándose en películas como *Black Hawk Derribado* se lanza al jugador hacia una montaña rusa de situaciones que le catapultará hacia lugares de todo el

mundo como Teherán, París o Nueva York. Y como nos tiene acostumbrados la serie, podremos recorrer los escenarios por tierra, mar y aire, en multitud de vehículos, incluidos cazas. El espectáculo visual baña cada uno de los momentos que dedicaremos a la Campaña del juego, en niveles con *scripts* que potencian el valor narrativo, y situaciones de acción jugable heredadas del séptimo arte. La pirotecnia gratuita y la acción sin sentido no tienen cabida en la serie, para ello el jugador debe saber adaptarse al momento, leer el terreno y trabajar con la CPU, en una IA asombrosa. Pero en lo que destaca esta tercera entrega es por una tecnología propia de la siguiente generación, y esto

viene gracias al nuevo motor gráfico *Frostbite 2*, la auténtica sensación del momento, que ofrece animaciones de escándalo, una gran escala de mapeado, un renderizado colosal, unos efectos de partículas e iluminación sobresalientes y un audio dinámico adaptable al escenario. Es asombroso contemplar la luz del sol traspasar ventanas y nubes, la destrucción de coberturas y elementos estructurales del escenario, el efecto de las ondas expansivas y, en general, un sistema de físicas que nos hacen sumergirnos en una auténtica película bélica interactiva. Y eso sin nombrar el excelente multijugador para 24 usuarios simultáneos. Vuelve el realismo, vuelve *Battlefield*. ● DoWei

A LA VENTA EN
NOVIEMBRE

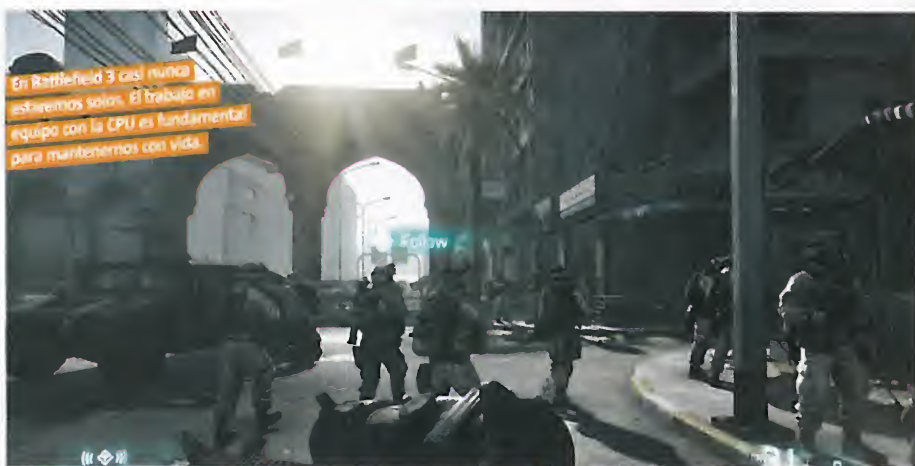


Una buena forma de eliminar a un escondido francotirador es derribando el edificio en donde se encuentra.



PINCELADAS BÉLICAS.

Partiendo de artworks se ha conseguido crear uno de los aspectos gráficos más atractivos y únicos vistos en el género, y gran parte de culpa la tiene el motor Frostbite 2.



En Battlefield 3 casi nunca estaremos solos. El trabajo en equipo con la CPU es fundamental para mantenernos con vida.



DE FIFA A BATTLEFIELD.

El sistema de animación ANT ya ha sido utilizado en juegos de EA Sports para dotar de mayor realismo al movimiento de los jugadores. En Battlefield 3 tendremos un resultado sorprendente.



JUGABILIDAD DEMOLEDORA.

Los efectos de destrucción de Battlefield 3 son un espectáculo visual. Dependiendo del arma usada podremos eliminar elementos estructurales del escenario. Atento al sistema de física y partículas.



News

ULTIMA
HORA

DUKE

WANTS YOU
to rub out that easy one
BISHOP'S PEARL FERTILITY BANK
come on by and make a donation

PS3

Compañía
2K Games
Programador
Gameloft
Género
Acción

A LA VENTA EN
JUNIO





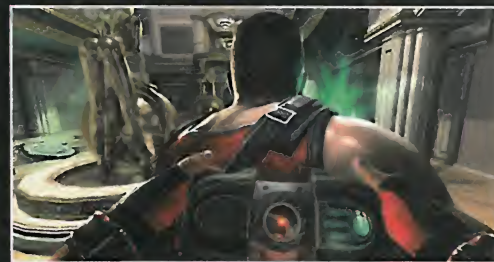
● Aunque no hemos llegado a probarlos, habrá jetpacks como los del Duke Nukem clásico, pero solo en modo multijugador.



● Una de las armas más grotescas del juego es el reductor de tamaño, con el que podrás pisotear a tus rivales.



● Algunos mapas del multijugador son remakes de mapas clásicos, como la hamburguesería o el club de striptease.



Duke Nukem Forever

Parece que esta vez no hay quien lo pare: Duke vuelve, y trae multijugador

Desde el primer momento en el que nos sentamos a catar el multijugador del eternamente retrasado **Duke Nukem Forever**, en **Take 2** nos pidieron que lo contempláramos como lo que era: un mero regalo para los fans de Duke y un sencillo homenaje al estilo de los modos multijugador de los viejos tiempos. El punto fuerte de **Duke Nukem Forever** es su modo Historia y este multijugador es una simple excusa para unas cuantas horas de diversión descerebrada masacrando amigos como en los viejos tiempos. Por eso, en **Gearbox** no han forzado la maquinaria técnica con estos modos y se han preocupado de algo tan elemental como que el multijugador

resulte tan frenético, sencillo y divertido como en los tiempos del *Quake* y demás hitos de la masacre On-line primitiva. ¿Nuestra impresión? Lo han conseguido. El multijugador solo aceptará a ocho jugadores simultáneamente, divididos en dos grupos de cuatro (rojos y azules) para los modos por equipos. Los modos son muy clásicos y sencillos: *Dukematch* es el esencial «todos contra todos», y en él tendremos disponibles buena parte de las armas clásicas de la saga: el reductor de tamaño (con la posibilidad de pisotear vilmente a los contrincantes), el congelador que convierte a los enemigos en estatuas de hielo o el infalible *Devastator*. Otro modo es el *Team*

Dukematch, que también responde a las características del clásico «todos contra todos» por equipos. *Hail to the King* es la versión Duke del Rey de la Colina, con dos grupos disputándose una zona. Pero el modo que nos pareció más inequívocamente *Duke Nukem* fue *Capture the Babe*, una competición por equipos de llevar strippers de un lado a otro del escenario. Las chicas, mimosas y equívocas, se dejarán manosear, estorbarán al Duke que cargue con ellas y habrá que azotarlas cariñosamente para que recobren la compostura. Un toque picantón para un brutote que no ha perdido chispa con el paso de los años. ● **John Tones**

News

ULTIMA HORA



Es innegable la creatividad e imaginación de los desarrolladores de Insomniac. Con cada entrega siguen sorprendiéndonos no solo con las armas, sino también con las criaturas a las que deberemos enfrentarnos.

¿DÓCILES CRIATURAS?

Los enemigos de la derecha son los distintos tipos de criaturas con los que te cruzarás a lo largo de la aventura. Captúralos y quedarán registrados para su posterior observación (ninguno tiene desperdicio). El de la izquierda es un enemigo más sofisticado tipo Transformer.





La espectacularidad que ocasionarán las explosiones de los disparos de los cuatro no tiene precedentes en la saga.



Ratchet, Clank, el Capitán Qwark y el Dr. Nefarious son los cuatro personajes que se podrán controlar.

Aún desconocemos las armas de que dispondremos, pero la que usa Ratchet en esta pantalla apunta maneras...



UNA MEZCLA DELICIOSA.

Ambas imágenes son bocetos dibujados por los desarrolladores de Insomniac. Como siempre, son unos genios integrando extravagantes enemigos (algunos irrisorios como este, un cangrejo con tentáculos) con austeros escenarios. Sin duda, una mezcla deliciosa.

Ratchet & Clank All 4 One

El nuevo lema de Insomniac, Compartir es Vivir, nos ofrecerá grandes momentos

Más delgado, fibroso, con un traje más futurista y con un gesto menos de peluche, Ratchet se embarca en una nueva aventura en **PS3**, esta vez no solo acompañado de su inseparable amigo Clank, sino de otros dos habituales en la saga: Qwark y el Dr. Nefarious. Sí, has leído bien, el eterno enemigo de Ratchet se alía con él en esta nueva entrega, pues una extraña máquina diabólicamente destructiva se ha empeñado en hacer realidad aquello que Nostradamus predijo: el fin del mundo. Así pues, la gran novedad es que por primera vez hasta cuatro usuarios podrán jugar de manera simultánea la

Historia principal en modo local o en Red. Como en todo juego cooperativo, cada personaje posee unas habilidades especiales que le permitirán afrontar determinadas misiones. Y cuando los cuatro actúan con arma en mano, el torrente de balas y fuego cruzado será tan brutal que lo que verás en pantalla es pura espectacularidad. Una espectacularidad que se verá magnificada si posees un televisor con tecnología estereoscópica. La mayoría de las pantallas que lucen estas dos páginas son solo un vago reflejo de lo que realmente es **All 4 One** en *gameplay*... **Insomniac Games** esta vez ha querido que sus fans participen de manera activa

diseñando un traje para el Capitán Qwark y otro para el Dr. Nefarious. De entre los recibidos, la compañía elegirá los mejores y aparecerán en el juego. Los afortunados creadores recibirán una copia impresa personal del diseño firmada por los desarrolladores del juego. Aún queda mucho para su lanzamiento (se prevé para el tercer trimestre de 2011), pero por las pantallas que poco a poco van desvelando nos podemos hacer una idea de que posiblemente **All 4 One** sea el **R&C** que más risas nos proporcione gracias a la posibilidad de compartir con tres amigos explosiones, armas imposibles y enemigos extravagantes... **Anna**



Compañía
Sony C.E.
Programador
Insomniac
Games
Género
Aventura
Shooter

A LA VENTA EN
OTOÑO

PS2 PS3 PSP

ZONA

Por The Elf

Videojuegos que nunca
traspasarán nuestra fronteras,
lanzamientos de temática
excesivamente original,
títulos prohibidos...
¡ATREVETE a cruzar
la frontera de lo imposible!

SNK ARCADE CLASSICS 0

¿Quieres saber a qué se dedicaba la compañía SNK antes de su todopoderoso sistema Neo-Geo?



Con el *Arcade Classics Vol. 1*, **SNK (Shin Nihon Kikaku)** ponía a nuestra disposición 16 clásicos de Neo-Geo. Pero la etapa que transcurría de 1979 a 1989 quedaba sumida en el olvido, y con ella algunos de los *arcades* más legendarios de la compañía con sede en Osaka. El volumen 0 nos narra el cincuenta por ciento de esa etapa iniciática con un total de 20 recreativas dispares en desarrollo, apariencia y calidad: desde *arcades* de ensueño a auténticas rarezas de difícil clasificación. La historia comienza con **Sasuke Vs. Commander** (tercera recreativa de SNK), un *Space Invaders* en el que tendremos que abatir ninjas. **Marvin's Maze**, es un cruce afortunado entre *Crystal Castles* y *Pac-Man*, con escenarios isométricos, plataformas deslizantes, disparos y muy adictivo. Le llega el turno a los dos primeros shooters, **Vanguard II**, multidireccional y similar a *Time Pilot '84* pero de menor calidad, y **HAL 21**, vertical, sospechosamente parecido a *Xevious* pero con dos jugadores simultáneos y más intenso. Y entonces llegó **T.A.N.K.** o **TNK III**, el primer gran hit, un shooter multidireccional en formato tanque (de ahí bebió posteriormente la saga *Ikari*), con final bosses, mapeado con rutas opcionales y en el que se utilizaba un joystick giratorio, bien emulado por los botones L y R de PSP. Otro shooter vertical, **ASO (Armored Scum Object)** también conocido como *Alpha Mission*, tan ambicioso como incomprensible en temas de armamento y power-up. Ahora le toca el turno al primer *Ikari Warriors* y a su secuela *Dogosoken* o *Victory Road*, auténticos mitos de los salones recreativos, joysticks giratorios incluidos, dificultad de pura cepa y banda sonora reconocible. Mucho mejor el original que su secuela, excesivamente abstracta. Y por fin **Athena**, la rechoncha guerrera y sexy protagonista de un colorista, curioso y difícil arcade con

toques de aventura y RPG. Un año después *Athena* volvería al estrellato con **Psycho Soldier**, puro shooter de desarrollo horizontal para dos jugadores simultáneos. Seguimos con **Bermuda Triangle**, shooter vertical de ida y vuelta con naves de tamaño gigantesco, para pasar a los tres juegos deportivos del pack: **Touchdown Fever**, **Gold Medalist**, con nueve pruebas y cuatro jugadores simultáneos y **Super Champion Baseball**. En 1987 destaca **Guerrilla War**, un *Ikari* con gráficos de alta calidad, más tanques, más control rotativo y un poderoso apartado audio. Otros tres *beat'em-up* de leyenda: en formato horizontal, el difícil y atractivo **P.O.W. (Prisoners Of War)**, el espectacular **Ikari III: The Rescue**, con personajes de tamaño descomunal, y ese don de *Street Fighter* llamado **Street Smart**, en el que destacaban los cuatro luchadores simultáneos y unas animaciones sorprendentes. Y concluimos el repaso con uno de los mejores, el legendario shoot'em-up **Prehistoric Isle In 1930**, y con el peor, **SAR** o **Search And Rescue**, un laberíntico, confuso e intrascendente shooter multidireccional.

20 CLASICAZOS AL MÁS PURO ESTILO SNK.

Desde el menú principal accederemos a las 20 recreativas y a una galería con 168 melodías y todo tipo de material gráfico (67 artes) de las coin-op.



GAME.SNKPLAYMORE.CO.JP/OFFICIAL/ACO/

MIS FAVORITOS SON...



IKARI WARRIORS (1986) A pie o en tanque, solo o acompañado, surcar la jungla de *Ikari Warriors* es una de las experiencias más genuinas de SNK. La emulación de los joysticks giratorios con los botones L y R está muy conseguida.



SASUKE VS. COMMANDER (1980)



MARVIN'S MAZE (1983)



VANGUARD II (1984)



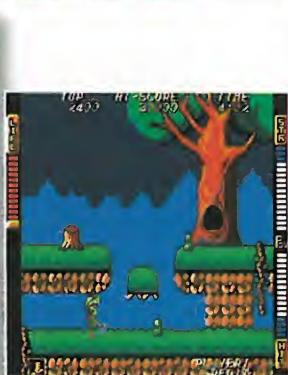
HAL 21 (1985)



TANK (1985)



ASO: ARMORED SCRUM OBJECT (1985)



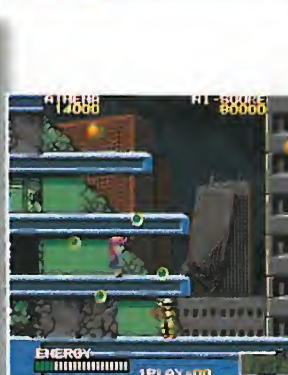
ATHENA (1986)



DOGOSOKEN VICTORY ROAD (1986)



BERMUDA TRIANGLE (1987)



PSYCHO SOLDIER (1987)



TOUCHDOWN FEVER (1987)



GUERRILLA WAR (1987)



GOLD MEDALIST (1988)



IKARI III: THE RESCUE (1989)



SUPER CHAMPION BASEBALL (1989)

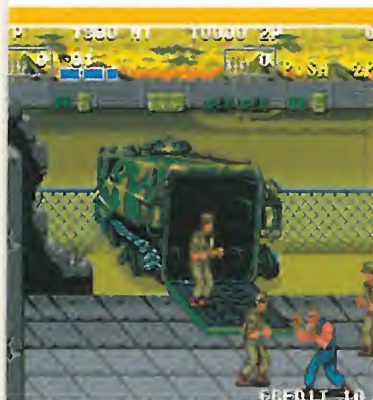


STREET SMART (1989)



SAR: SEARCH AND RESCUE (1989)

**20 recreativas,
algunas
totalmente
legendarias, de
la primera etapa
de SNK**



P.O.W. PRISONERS OF WAR (1988) Tras la entrañable escena de la evasión nada más comenzar el juego, comienza una ensalada infinita de puñetazos, patadas y saltos con uno o dos jugadores simultáneos y resistentes final bosses. Calidad gráfica cercana a Neo-Geo.



PREHISTORIC ISLE IN 1990 (1990) A mi modesto entender, el mejor de la recopilación. Un shoot'em-up que lo tiene todo: jugabilidad perfecta, escenarios de ensueño, mid y final bosses antológicos y los recuerdos de una época gloriosa.

Rarómetro

Una mezcla al 50 por ciento de coin-op legendarias (Ikari Warriors, Prehistoric Isle, P.O.W., etc.) y auténticas rarezas.

???????

PlayStation

Store



Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, videos, contenido adicional y mucho más...

Actualidad PSN



UNDER SIEGE

Un grupo de héroes contra todo un ejército



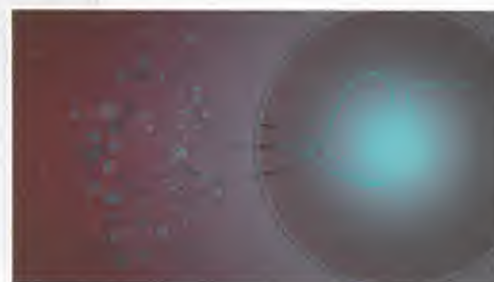
Después de casi tres años de producción (se dice pronto, sobre todo teniendo en cuenta que se trata de un juego descargable), está casi a punto de ver la luz este título de estrategia y acción en tiempo real. Obra de los estudios **Seed**, en él un pequeño grupo de héroes lucha contra un ejército invasor. El juego está ambientado en un mundo de fantasía medieval y sigue la historia de Eirik, Kari y Asgeir, y está diseñado

para ser jugado tanto con *DualShock 3* como con *PlayStation Move*. Cuenta con un potente editor integrado que constituye una de sus mayores bazas, ya que permite al jugador crear sus propios niveles de una forma sencilla. Otras características interesantes son los gráficos a 1080p de resolución y el soporte para dos jugadores simultáneos a través de la pantalla partida. Además, se podrá descargar gratuitamente su cómic.



PUZZLE AGENT

El conocido estudio **Telltale Games**, autores de los remakes de *Monkey Island* y *Sam & Max* lanzarán el próximo mes una nueva serie episódica basada en una licencia original. De nuevo la aventura gráfica será su rasgo distintivo, aunque como su nombre indica los rompecabezas de todo tipo estarán a la orden del día, así como el humor más absurdo.



EUFLORIA

El estudio independiente **Omni System Limited** presentará dentro de pocas novedades su debut en forma de título descargable para **PlayStation 3**. *Eufloria* es un juego de exploración espacial y conquista, y ha sido definido por sus creadores como un auténtico trabajo de amor. Cuenta con un importante componente estratégico, aunque su desarrollo aún es un misterio.

ÚLTIMA HORA EN EL ESTADO DE PSN

Sony C.E. se esfuerza porque todo regrese a la normalidad lo antes posible



Como ya sabréis al ser usuarios de **PlayStation 3**, desde mediados del pasado mes de abril **Sony C.E.** interrumpió el servicio de **PSN** debido a una incursión ilegal por parte de un grupo de *hackers* no identificados, que expuso los datos personales de millones de cuentas asociadas al servicio... A continuación os detallamos el último comunicado oficial de la compañía:

«Como muchos ya sabréis, hemos comenzado el trabajo de restablecimiento de los servicios On-line, llevando a cabo tareas de pruebas internas sobre el nuevo sistema. Aún estamos trabajando para confirmar la seguridad de la infraestructura de la red, y también trabajamos con determinadas entidades externas

para ratificar con ellas la seguridad del sistema. Verificar la seguridad del sistema es indispensable para el proceso de restauración. Todavía se requieren controles exhaustivos adicionales y pruebas, y debemos completar ese proceso antes de poner 'On-line' los sistemas. Como nos habéis oído decir, nuestras máximas prioridades son la seguridad de la red y poder asegurarnos que vuestros datos están a salvo. No restableceremos los servicios hasta que hayamos probado la fuerza del sistema en dichos aspectos. Cuando convocamos la rueda de prensa en Japón la semana pasada, basándonos en lo que sabíamos en aquel momento, esperábamos tener los servicios On-line restablecidos dentro de una semana. No éramos conscientes del

alcance del ataque a los servidores de Sony Online Entertainment, y estamos 'aprovechando' esta oportunidad para llevar a cabo más pruebas sobre la tremenda complejidad del sistema. Sabemos que muchos de vosotros queréis jugar On-line, chatear con vuestros amigos y disfrutar de todos los servicios que tienen para ofrecer PlayStation Network y Qriocity; y creedme cuando os digo que estamos haciendo todo lo que podemos para hacer que esto ocurra. Os daremos más información en cuanto nos sea posible».

A esto podemos añadir que **Sony C.E.** ofrecerá de forma gratuita un mes de suscripción a **PS Plus** a todos sus usuarios, así como dos juegos a elegir entre una lista de 5 para **PS3** y dos de una lista de 4 en el caso de **PSP**.

¡NOS GUSTA JUGAR!
LET'S PLAY!

Del 6 al 9 de Julio
CUENCA - SPAIN

Fifa11

Tekken 6

Call of duty: Black Ops.

Super Street Fighter IV

Smash Bros Melee

Smash Bros Brawl

Halo reach

Pokemon



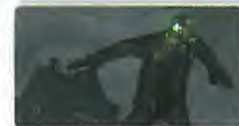


Store

LOS MEJORES DESCARGABLES



1. PLANTAS CONTRA ZOMBIS



2. RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE



3. MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES



4. ANGRY BIRDS



5. RUSH 'N ATTACK



6. PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION DX



7. HARD CORPS UPRISING



8. DUNGEON HUNTER ALLIANCE



9. RED JOHNSON'S CHRONICLES



10. INVASION A LA TIERRA

Juegos descargables en PS3



Ⓜ **MIGHT & MAGIC CLASH OF HEROES** UBISOFT, 14,99 €.
Estrategia, RPG y combates por turnos en un título con mucho encanto.

Ⓜ **RUSH 'N ATTACK: EX PATRIOT** KONAMI, 9,99 €.
El soldado más veterano regresa en este espectacular remake.



Ⓜ **SONIC THE HEDGEHOG 2** SEGA, 4,99 €.
La secuela del debut del erizo azul llega a superar al original.



Ⓜ **MODNATION RACERS** SONY C.E., 29,99 €.
Crea, comparte y juega, todo sobre cuatro alocadas ruedas.

- PS3**
1. **THE FANCY PANTS ADVENTURES** 9,99 €.
 2. **INVASIÓN A LA TIERRA: EL JUEGO** 9,99 €.
 3. **RED JOHNSON'S CHRONICLES EPISODE 1** 9,99 €.
 4. **FINAL FANTASY V (PSONE CLASSIC)** 9,99 €.



Juegos descargables en PSP

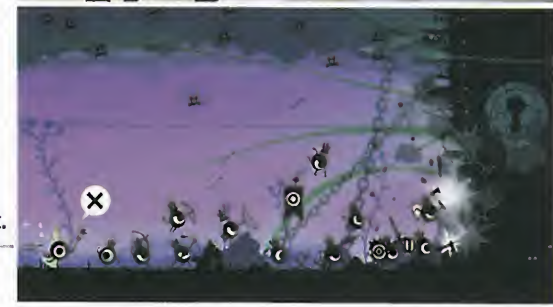


Ⓜ **FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLLECTION.** SQUARE ENIX, 34,99 €.

Ⓜ **BEN 10 ULTIMATE ALIEN COSMIC DESTRUCTION.** NAMCO BANDAI, 29,99 €.



Ⓜ **PATAPON 3.** SONY C.E., 25,99 €.



GAME

Tu especialista en videojuegos

REVOLUTION BEGINS

13 DE MAYO 2011



BRINK

BRINKTHEGAME.COM



16
www.pegi.info



Games for Windows



XBOX 360

XBOX
LIVE



PS3

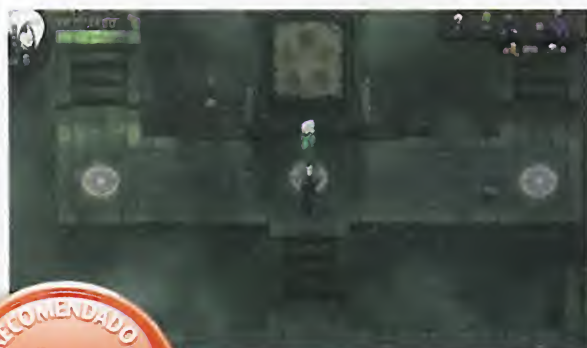


Bethesda

Brink® © 2011 ZeniMax Media Inc. Brink, Bethesda Softworks, Bethesda, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed in association with Splash Damage Ltd. All Rights Reserved. Microsoft, Windows, is made known as Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the logos of Xbox are marks comerciales del grupo Microsoft y "Games for Windows" y el logotipo del botón Inicio de Windows Vista son utilizados con licencia de Microsoft. "PS3", "PlayStation", "PSP", "PS2" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

14,99

€



El desarrollo de los combates es complejo al principio, pero una vez que te hagas con las normas no te costará superar las batallas.

Los enemigos emplearán todo tipo de elementos y argucias para hacer frente a tus fuerzas.



MIGHT & MAGIC CLASH OF HEROES

Test



Género
Estrategia
Compañía
Ubisoft
Desarrollador
Capybara
Games
Jugadores
On-line
Si
Texto
Castellano-
inglés

Este *Clash Of Heroes* que ahora llega a la tienda digital de PlayStation 3 poco tiene que ver con la saga de *Might & Magic*, que, para el que no lo sepa, se trata de una veterana serie de RPG occidentales lanzados principalmente para PC y que utilizaban la primera persona al más puro estilo *Oblivion* y similares. Tanto la estética, ahora mucho más cercana al *anime*, como su desarrollo, una divertida mezcla de estrategia, RPG y *puzzle*, han sido renovados completamente.

Cuando apareció hace un par de años para una consola portátil de la competencia el juego ya sorprendió por su refrescante jugabilidad, algo que se ha mantenido intacto, e incluso se ha potenciado, en esta nueva encarnación. El meollo de su desarrollo son los combates de la armada del protagonista contra el ejército rival, que se desarrollan por turnos sobre un tablero dividido en casillas. Pero no pienses automáticamente en *Final Fantasy Tactics*, piensa más bien en *Puzzle Quest* y derivados, ya que las distintas unidades se comportan como piezas, y saber combinarlas para atacar y defender con eficacia es la clave de la victoria. Los elementos de RPG se incorporan mediante la evolución de los personajes principales (hay cinco en total, cada uno con su propia Campaña) y la cuidada historia de cada uno de ellos. El apartado gráfico también ha sido remozado, dibujando de nuevo sus *sprites* para adaptarlos a la alta definición, algo que salta a la vista por su colorido y belleza. Además, se ha incluido la opción de juego a través de PSN. **Alter Ego**



EXPLÓRALO TODO. Avanzando por el mapa general podrás encontrar recovecos ocultos que te recompensarán con cofres llenos de riquezas de todo tipo.



EVALUACIÓN

Una apuesta refrescante dentro del catálogo de PSN, que te hará darle al coco a base de bien si pretendes superar sus combates. La relación calidad precio es fantástica por todas las horas de diversión que puede proporcionar.

GRÁFICOS

8,9

SONIDO

8,7

JUGABILIDAD

9,0

DURACIÓN

9,0

ON-LINE

9,1

TOTAL
9,0

El nuevo acabado en HD hace que los gráficos luzcan espectaculares en PS3.

El sistema de combates es muy divertido, complejo y lleno de posibilidades.



9,99 €

test

OUTLAND



Género
Acción
Compañía
Ubisoft
Desarrollador
Housemarque
Jugadores
On-line
Sí
Texto-Voces
Castellano-
inglés

El último juego de los fineses **Housemarque** (responsables de los también sensacionales *Super Stardust HD* y *Dead Nation*) es una pequeña maravilla que toma elementos prestados de una buena cantidad de clásicos muy dispares entre sí. Así, puede presumir de inspirarse en la mecánica de alternancia bicolor del mítico *Ikaruga*, pero también en los extensos mapeados y la necesidad de explorar para encontrar mejoras que abran caminos de *Super Metroid*. **Outland** es un juego de plataformas y acción, pero también está claro que se ha revisado con ojo clínico las enseñanzas y ritmo del *Prince Of Persia* clásico.

El resultado es que, pareciéndose un poco a todos ellos, **Outland** es un juego único, casi extraordinario: su acabado gráfico, mezcla de modernidad (como una secuela tribal de *Tron* ambientada en la jungla) y sombras chinas le da una personalidad única a un título que, por encima de todo, es veloz, fluido y muy divertido de jugar. Suficientemente accesible para los novatos, los jugadores veteranos encontrarán un desafío profundo y serio en sus intrincados últimos niveles, en los que hay que alternar los colores rojos y azul de la piel de nuestro personaje para resultar inmune o dañino a determinados obstáculos y enemigos. Sumémosle los niveles *arcade* (rediseñados para buscar en ellos máximas puntuaciones) y los cinco niveles cooperativos (para jugar On-line con otro amigo, cada uno de características propias y todos muy intensos) y tendremos un juego original, de calidad y que vale cada uno de los diez euros que cuesta. **John Tones**



⚠ Atento al color de los enemigos y los obstáculos. Al principio no tendrá demasiada importancia, pero según avances, controlar el cambio de rojo a azul será básico.



⚠ El juego combina con gusto y originalidad la acción platformera con la exploración sencilla en busca de habilidades y llaves al estilo Super Metroid.

EVALUACIÓN

Fascinante estética y mecánica muy pulida y trabajada (nunca te sentirás traicionado por unos controles poco precisos en Outland), el último juego de Housemarque es una pequeña joya digna de figurar entre lo mejor de la Store.

GRÁFICOS

8,9

SONIDO

8,0

JUGABILIDAD

9,2

DURACIÓN

8,9

ON-LINE

8,0

TOTAL
9,2

Sencillos, pero con un estilo único, versátil y que desborda carisma.

El Modo Historia te tendrá ocupado. Súmale los desafíos Arcade y Cooperativo.

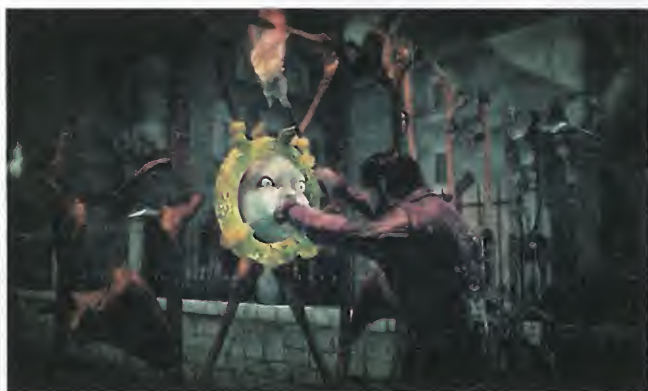
Reportaje

Reportaje





El eterno mito de Orfeo (el héroe que desciende al infierno para rescatar a su amada), en versión punk, acompañado de gore, humor café y mucha acción.



» Cerraduras con cabeza de bebé obeso que nos reclaman una fresa, un ojo o un cerebro. Créeme, es de lo menos extraño que encontrarás en este juego.



Shadows of the DAMNED



EXCLUSIVA



Suda 51, Shinji Mikami y Akira Yamaoka. Tres titanes, reunidos bajo el paraguas de Electronic Arts y Grasshopper Manufacture, con una meta: crear el juego más salvaje y majareta de la historia de PS3. Nosotros ya lo hemos probado, y si el infierno es así de chiflado, ¡que condenen nuestras almas ya!

Este delirante *psycho-punk action thriller* así lo definen sus responsables: tiene fecha de nacimiento (el próximo 24 de junio), un padrino de lujo (**Electronic Arts**) y tres progenitores de inmaculado historial: Suda 51 (*No More Heroes*), Shinji Mikami (*Resident Evil*) y Akira Yamaoka (*Silent Hill*). La historia de esta peculiar *joint venture* se inicia en 2006, cuando Goichi Suda confirma a varios medios que está trabajando en un *thriller* para **PS3** titulado *Kurayami* («Oscuridad» en japonés), inspirado en la obra de Franz Kafka. Su mecánica situará al protagonista en un castillo y el pueblo colindante, habitados por criaturas aberrantes, con la única ayuda de una antorcha. Suda

51 prometía sustos a mansalva y un terrorífico uso de la luz. El proyecto permanece en el limbo hasta que en 2008 **EA** decide hacerse con los derechos de distribución. Ese mismo año, Shinji Mikami se incorpora al desarrollo en calidad de Productor Ejecutivo... y con él cambia para siempre el destino del *thriller* kafkiano. Suda 51 y Mikami llevaban años deseando volver a trabajar juntos, desde que hicieron buenas migas durante el desarrollo del genial e incomprensible *Killer7*.

El proyecto *Kurayami* se va chiflando cada vez más, cuando en febrero de 2010 un tercer genio se apunta a la fiesta: Akira Yamaoka. Tras toda una vida en **Konami** (firmando las míticas bandas sonoras de la saga *Silent Hill*), Yamaoka anuncia que

ficha por **Grasshopper** y cumple su sueño de trabajar con Suda 51 y Mikami. En el **TGS** de 2010 se desvela *Shadows Of The Damned* con un tráiler explosivo, y la parroquia nipona se vuelve loca. Aunque no tanto como nosotros al jugar los dos primeros capítulos del juego.

EL INFIERNO VS. GARCÍA HOTSPUR

El héroe de *Damned* no desmerece a las anteriores creaciones de Suda 51: García Hotspur, un cazador de demonios con el rostro de un joven Benicio Del Toro, una chaqueta morada y toneladas de chulería. Tras los créditos iniciales (jamenizados por guitarras flamencas!), no tardamos ni dos minutos en distinguir las tres señas de identidad »

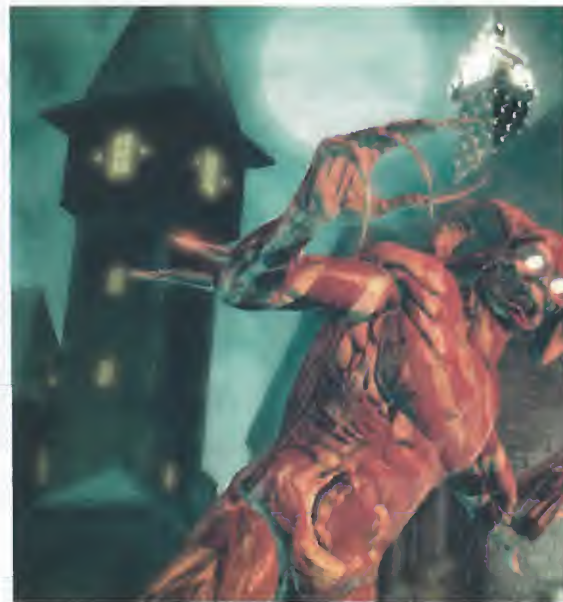


Reportaje

» Este fulano con seis ojos es Fleming, el señor de los demonios. Se ha hecho con Paula, y tiene muchos planes para ella. Y ninguno de ellos es decente.



» La oscuridad acabará con la vida de García en cuestión de segundos. Deberás buscar una lámpara y encenderla antes de que sea tarde.



» del juego: criaturas grotescas, escenas impactantes y un demencial sentido del humor. Tras mantener una tensa charla con un demonio llamado ¡Putá Claus!, García Hotspur regresa a casa para descubrir cómo Paula, su novia, es secuestrada por Fleming, el líder de los demonios. Después de intercambiar algunas bravatas (y unos cuantos insultos en español), Fleming escapa al infierno con la moza... y García va tras él. Esta secuencia, unida a un breve tiroteo que sirve de tutorial sobre la mecánica de disparo y la presentación de la calavera Johnson (el fiel camarada de Hotspur) compone el prólogo del juego. Aún no sabemos si habrá *demo*

jugable de *Shadows Of The Damned*, pero si incluye este prólogo, os garantizo que lo siguiente que haréis, tras probarla, es ir a la tienda a soltar los 70 € de vellón. Qué cosa más cazarra... y más hermosa, madre mía.

La mitomanía de Mikami y *Suda 51* queda patente en la pantalla de carga (un homenaje al mapa de *Ghosts N' Goblins*), así como el perpetuo tono de cachondeo: el nivel más bajo de dificultad se llama Cazador de Limones, por no hablar del responsable de registrar nuestro avance en cada escenario... el cíclope Willy, que deja tras de sí un candil con forma de zurullo. Todos estos detalles cómicos contrastan con

la casquería que adorna cada centímetro de la ciudad infernal: cadáveres de ahorcados, vísceras y sangre empapan suelos y paredes, junto a algún que otro guiño al cartel de Holocausto Caníbal...

UN SUBMUNDO DE LUCES Y SOMBRAS

Además de animar el juego con chascarrillos y contarnos anécdotas sobre el infierno, la calavera Johnson cumplirá un papel crucial en el *tour* infernal: es el arma de García Hotspur. Johnson se transforma en escopeta, pistola y ametralladora. Aunque será bajo su forma más habitual, la de antorcha, cuando mejor servicio proporcionará a »



« Un ovino humanoide a lomos de un caballo con cara de economista. No es algo que nos encontremos en un videojuego todos los días, la verdad.



ENTREVISTA CON...



SUDA 51 Director Ejecutivo/Guionista

¿Crees que en una industria tan centrada en proyectos multimillonarios todavía hay lugar para juegos tan personales y únicos como los tuyos?

¡Por supuesto! Desde los primeros momentos del desarrollo hemos trabajado de cerca con EA, incorporando su *feedback* y aprendiendo un montón sobre los gustos de los jugadores occidentales. Como resultado, *Shadows Of The Damned* ha cambiado significativamente desde nuestros diseños originales.

¿A qué se debe esa querencia por el apellido García? Tenemos al héroe de *Shadows Of The Damned*, García Hotspur, y a García Smith (*Killer7*). ¿De dónde sacas esos nombres tan alucinantes?

Una de las razones es que amo la lucha libre mexicana. Paula es una mujer increíble y quería un tipo ardiente para ser su pareja. Pensé que un héroe hispano sería perfecto, y así nació García. También amo la pasión del pueblo español. El apellido Hotspur procede de uno de mis equipos favoritos, el Tottenham Hotspur.

¿Cómo ha sido el reencuentro con Shinji Mikami, seis años después de trabajar en *Killer7*?

Mientras trabajábamos juntos en *Killer7*, Mikami-san y yo mantuvimos una buena relación y desarrollamos un respeto mutuo. Cuando acabamos el juego, hablamos sobre volver a trabajar juntos en cuanto se presentara la oportunidad. Para este proyecto, decidimos trabajar de la misma manera. Yo traje el escenario del juego y la historia,

y a continuación, Mikami-san y yo dimos forma al diseño del juego. Entonces, trasladamos nuestras ideas al director. Mikami-san me ayudó especialmente a la hora de perfeccionar el sistema de combate. ¡Cuando trabajas con Mikami-san, cada reunión termina siendo un cachondeo! (Risas) Rara vez pierde la oportunidad de hacer una broma en nuestras conferencias. Se alivia un poco la tensión y, a veces incluso eso nos proporcionó nuevas ideas para el proyecto.

¿Cómo describirías *Shadows Of The Damned*? ¿Una pesadilla jugable? ¿Un juego de acción diabólica? ¿Un homenaje al cine *grindhouse*?

¡Punk horror action! (sic) ¡Una *road movie* sobre Sid & Nancy, rodada en el infierno!

¿De dónde sacaste la inspiración para la grotesca imaginería de la que hace gala el juego?

El estilo grotesco de *Damned* se inspira en las películas de terror japonesas de serie B, en particular las obras de Takashi Miike. En las películas del sello japonés *Sushi Typhoon*. En filmes de Jim Jarmusch, como *Extraños en el Paraíso* y *Bajo el Peso de la Ley*, junto con el clásico concepto de *road movie*. Esas eran mis metas al crear el escenario del juego. El viaje de García y Johnson nació de esa manera. La cultura *Beatnik* también fue una fuerte influencia.

Muchas gracias por la entrevista. Espero que *Damned* cause un gran impacto en los jugadores españoles. Además, me encantaría volver a visitar España algún día.

Reportaje

» No todos los demonios son unos hijos de perra. Christopher te canjeará las gemas blancas que hayas encontrado por bebida o por gemas rojas con las que mejorar tu personaje.



» A la pobre Paula la tienen frita. Lo de colgarla del badajo de un campanario es de una sofisticación y mala leche notables.



DAME ALGO DE LUZ.

La oscuridad será tu principal enemiga. No solo acabará con tu vida en segundos, a menos de que enciendas antes una lámpara, sino que protege a algunos demonios. Deberás usar a Johnson (ya sea golpeándoles bajo su forma de antorcha o con un disparo de luz) para romper su manto oscuro y hacerles vulnerables. Aunque en ocasiones tendrás que entrar en la oscuridad para descubrir cómo activar resortes o ver los puntos débiles de los jefazos.



» Cuando juntas a dos cachondos como Shinji Mikami y Goichi Suda, obtienes detalles tan elegantes como este pistólón, bautizado como Big Boner. El chiste no necesita traducción.

» García. Y es que el principal peligro que afrontará nuestro macarresco héroe no serán los demonios, sino la oscuridad. Esta irumpe como un manto espeso y letal, que proporciona un blindaje extra a nuestros enemigos y acaba con la vida de García en cuestión de segundos. Para sobrevivir, Hotspur deberá ir encendiendo sucesivas lámparas (¡con forma de cabeza de cabra!), que alejarán la oscuridad. El problema es que para activar determinados resortes será preciso adentrarse en la oscuridad, confiando en nuestros reflejos... y en la reserva de alcohol que hayamos acumulado. Y es que en el infierno, el pimple es la vida. Ya sea disparando sobre barriles como acudiendo a las máquinas expendedoras repartidas

por el infierno, García deberá abastecerse de alcoholazo en cantidad: absenta, sake o tequila. Cuando la barra de energía descienda peligrosamente, nada mejor que sacar la botella a pasear, aunque sea en pleno combate.

GEORGE Y SU ARMÓNICA

Shadows Of The Damned recuerda a *Resident Evil 4* por su mecánica de disparo (con la cámara en el hombro del personaje) y a *God Hand* por su irreverente cachondeo, pero también a una de las joyas más infravaloradas de **Acclaim**: *Shadow Man*. Al igual que en aquel clásico, el infierno está habitado por psicópatas que purgan en el otro mundo sus pasados excesos. »



❗ Acierta en el mismo centro del cráneo de tus enemigos, y toda la familia disfrutará de una explosión de cráneo en slow motion. ¡Mira mamá, un ojo!



❗ Te presento al bueno de George, el primer jefe del juego. En vida, llegó a devorarse a sí mismo (antes se zampó su armónica). Ahora vaga por el infierno, empapado en sangre y emitiendo desafinadas notas musicales cada vez que respira.



Recuerda a Resident Evil 4 por su mecánica de disparo y a God Hand por su irreverente cachondeo



❗ En los primeros bocetos del juego, García Hotspur vestía una chupa de cuero blanca. El morado queda mucho mas hortera y matador...

JOHNSON, EL MULTIUSOS.

El carismático García tiene un colega a su altura: el demonio Johnson, una calavera capaz de adoptar la forma de una antorcha, una pistola, una ametralladora que escupe dientes, una escopeta o una moto. Inserta las gemas azules en su monda sesera y podrás disfrutar de armamento mejorado. Si es que el tío lo tiene todo: ¡hasta se pasa todo el juego soltando chistes y chascarrillos!

Se llama Paula

Permanentemente vestida con un picantón conjunto de lencería (a la pobre la pillaron los demonios a calzón «quita»), la novia de García Hotspur protagoniza los momentos más terroríficos e impactantes de *Shadows Of The Damned*. Todos son visiones, cebos para atraer al héroe y ensuciar los calzoncillos del desconcertado jugador, pero alcanzan un grado de crudeza capaz de desconcertar incluso a aquellos que se terminaron el *Clock Tower 3* entre carcajadas. Eso sí, algunas secuencias son tan grotescas que más que miedo, buscan la comicidad (como lo de colgarla del badojo de una campana gigante).



Reportaje

☛ Vivo o muerto, una patada ahí siempre tiene el mismo efecto. La cara del fulano es un poema.



**Jamás
habréis
estado más
contentos de
acabar en el
infierno**

SUDA 51 & MIKAMI: LA PAREJA CHIFLADA.

Ha sido una de las sensaciones de la Red durante las últimas semanas. El vídeo del *Diario de Desarrollo #1*, que ha difundido **Electronic Arts**, da una idea aproximada del clima de cachondeo que ha rodeado a la creación de *Shadows Of The Damned*. Goichi Suda y Shinji Mikami hacen el capullo a discreción, ponen cara de susto entre las ramas de un bosque de PVC y sueltan alguna perla. Ahí va una de las de Suda 51: ¡este juego es *jod... punk!*

☛ Nosotros llegamos a cruzarnos con uno de ellos, George Reed. Un libro nos narró su patética historia, antes de combatirle en sucesivos combates, y bajo distintas encarnaciones: desde su aspecto inicial de hotentote sanguinolento (con una armónica atravesándole la garganta) hasta su transformación final en macho cabrío, a lomos de un jamelgo con cara de economista. Incluso en estos duelos, la lucha entre la luz y las tinieblas desempeñará un papel crucial. Deberás aprender no solo los patrones de ataque de tu enemigo, sino aprovechar las pistas que te proporcionará lo que, a priori, es tu mayor perdición: la oscuridad. Gustosamente habríamos

dedicado siete páginas más para describiros el resto de maravillosas locuras que alberga *Shadows Of The Damned*. Hablar largo y tendido de la soprano Justine (y su habilidad para hacer temblar el infierno con sus gorgoritos), de la infinidad de grotescas torturas a las que se ve sometida Paula para llamar la atención de García, de las cerraduras con cara de bebé que reclaman ojos, cerebros o fresas para merendar. Por no hablar de la inquietante música de Akira Yamaoka. Pero ya habrá tiempo de que lo descubráis por vosotros mismos a partir del próximo 24 de junio. Jamás habréis estado más contentos de acabar en el infierno. ○

ENTREVISTA CON...



AKIRA YAMAOKA

Compositor

Yamaoka, Suda y Mikami. Tres genios, tres posibles direcciones para la BSO. ¿Orientaron o dirigieron Suda o Mikami tu trabajo en la música de *Damned*?

No. Se me dio libertad para diseñar la música de la forma en que encajaría mejor. En ocasiones, Suda 51 me decía «¡quiero más guitarra aquí!», pero ahí se quedaba todo.

En la BSO, vuelven las guitarras acústicas —más agresivas que nunca— que se han convertido en tu sello. ¿Es la música que querías componer, o es una concesión a los fans que esperaban el estilo acústico que te ha hecho famoso?

Estoy seguro de que muchos de mis fans llegaron a mi música y estilo a través de la serie *Silent Hill*. Es la que me ha llevado a donde estoy hoy. Y estoy seguro de que esperaban ese estilo en mis siguientes proyectos. Pero *Damned* es un juego de acción y el sonido tiene un montón de tensión. Es algo diferente a las BSO en las que he trabajado en el pasado.

Una vez más, colaboras con la cantante Mary Elizabeth McGlynn. Cuenta que su trabajo en *Damned* es de los mejores de su carrera.

Compusimos tres canciones. Mary tiene una voz muy hermosa, y ha hecho un trabajo maravilloso dándoles vida. Troy Baker, otro artista con el que colaboro habitualmente, tiene un dueto con Mary en la BSO.

Hace años comentabas que eras el compositor más adecuado y capacitado para *Silent Hill*. ¿Lo eres para *Damned*?

¡Sí! Siempre pongo el máximo esfuerzo en mi trabajo para que quien lo escuche diga: «¡Ah, es genial porque es de Yamaoka!».

EL VIDEOJUEGO Nº1 DE TENIS



La franquicia Nº1 de tenis regresa mejor que nunca:

- Los mejores tenistas del mundo: Nadal, Federer, Djokovic, Murray, Sharapova y Williams.
- Contenido exclusivo para PlayStation®3: los jugadores leyenda Becker, Edberg y Rafter + 2 mini-juegos.
- Compatibilidad con PlayStation®Move o con el mando tradicional.
- Nuevo sistema de juego "Match Momentum", nuevo modo "World Tour" y nuevo centro online.
- Todo esto en increíble visión 3D.



SEGA®
www.sega.es

29-04-2011
virtuatennis4.com



PS3

PlayStation 3

Ahora tú tienes el control real

Reportaje



DODGE CHARGER RT 1969

Por Lloyd



PlayStation.

EXCLUSIVA

DRIVER[®]

SAN FRANCISCO

PS3

Una ciudad entera por descubrir, decenas de misiones por realizar y un nuevo poder que te permitirá cambiar de coche como quien lo hace de zapatos. Pero ante todo, un arcade de conducción como solo Driver sabe hacer.

A LA VENTA EL

1 DE SEPTIEMBRE



Desde la vista interior los accidentes son espectaculares. Tranquilo, cuando dañes demasiado tu coche cambia a otro y listo.



Ⓢ Parece que esta vez las prisas no le jugarán una mala pasada a Driver San Francisco. El juego está prácticamente terminado y de aquí a septiembre solo hay que pulir algunos aspectos técnicos.

Todo aquel que no haya destrozado un *pad* contra el suelo intentando pasarse la última misión del primer o segundo Driver de PSone no puede considerarse un «hardcoreta» de verdad. Y es que los que llevamos varios años en esto de los videojuegos recordamos con especial cariño aquellas dos primeras entregas de esta saga que en los años 98 y 2000 respectivamente provocaron un repunte de crisis nerviosa entre los jugadores del momento.

Tras el éxito de los dos primeros títulos y ya con el salto a PS2, la siguiente entrega denominada *Driver3* supuso un estrepitoso intento de copiar el sistema de juego de GTA y una decepción para los seguidores de esta saga. Dos años después, ya en 2006, vio la luz *Parallel Lines*, con el que quisieron enmendar el error al centrarse más en la conducción y con una campaña notablemente larga que, sin embargo, se quedó en eso, en «un intento» con notables fallos técnicos que empobrecieron el resultado final. Desde entonces tan solo hemos podido contentarnos con un *spin-off* descafeinado para PSP hasta el reciente anuncio del nuevo *Driver San Francisco*. Parece que esta vez Ubisoft ha decidido ponerse las pilas y recuperar esta saga del olvido cimentando su retorno al éxito en el pilar básico que le hizo triunfar: la conducción.



Reportaje

❗ Cuando nos dediquemos a hacer el café o «eludir la ley» aparecerán los coches de policía para molestarnos continuamente y muchas veces no será nada fácil darles esquinazo.



❗ Disfrutaremos de un mundo abierto en el que poder hacer las misiones cuando nos apetezca al estilo Burnout Paradise. Aunque por desgracia al principio tendremos zonas de la ciudad cerradas que habrá que desbloquear.

❗ No solo tenemos la posibilidad de cambiar de coches, sino también de desbloquear modelos en los garajes para conducirlos cuando queramos, e incluso permite ciertas opciones de personalización. Todo un acierto.

❗ No hay mejor manera de poder corroborar esa intención que probando el propio juego. Y para traerlos todos los detalles viajamos hasta Londres, donde Martin Edmondson y el resto del equipo a cargo de este proyecto nos enseñaron lo bien que luce el nuevo **Driver San Francisco**.

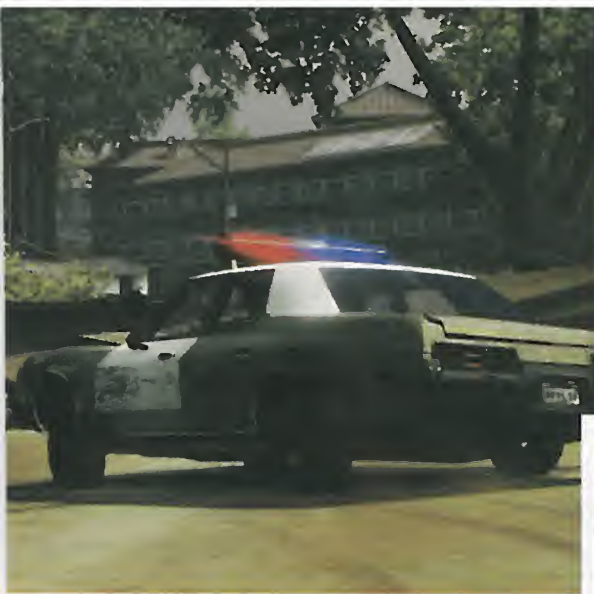
Lo primero que podemos contar es que la historia seguirá los hechos transcurridos después de *Driver3*, siendo Tanner el protagonista que se verá nuevamente en apuros por culpa de su enemigo Jericho. Tras una frenética persecución, nuestro personaje sufrirá un accidente que le llevará al hospital donde entrará en estado de coma. Una causa necesaria para entender la mayor novedad jugable de este nuevo *Driver*, la habilidad **SHIFT**. Gracias a ella, Tanner puede en cualquier momento del juego parar la acción para transportarse a través de su mente a otro vehículo. Una interesante variante que da mucha versatilidad al juego y sobre la que se articulan las bases de este título. A partir de ahí nos encontramos con un juego que se desarrolla en un entorno abierto representado en la ciudad de San Francisco, con un mapa bastante amplio que no tendremos disponible desde el principio pero

que iremos desbloqueando conforme avancemos en la historia. La Campaña cuenta con un buen número de misiones secundarias además de la historia propiamente dicha, pudiendo participar en las típicas contrarreloj, pruebas de saltos, carreras contra otros pilotos, derrapes, huídas de la policía... Tanto para acceder a estas como a las de la historia principal contamos con un minimapa que nos señala la ubicación y que podemos desplegar en cualquier momento para trazar mentalmente la ruta que más nos interese. Con nuestros resultados en estas pruebas recibiremos dinero para utilizar en los diversos garajes que hay dispersados por la ciudad y así desbloquear vehículos o mejorar algunos de los que ya estén en nuestro poder. Un apartado en el que **Ubisoft** parece haberse esforzado, ya que nos presentan más de 130 vehículos reales de distintas épocas y entre los que nos encontramos deportivos, ambulancias, camiones, taxis o utilitarios de todo tipo.

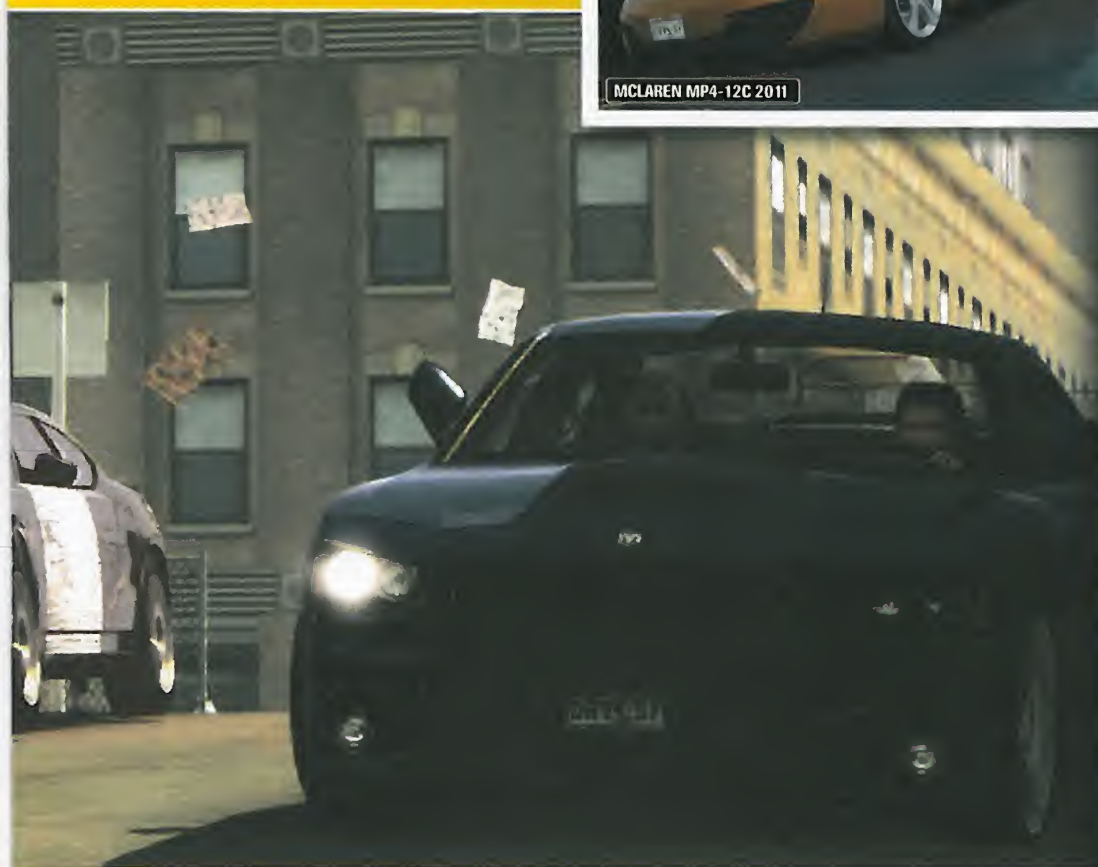
Driver San Francisco es básicamente un juego de conducción *arcade* en el que manejar los derrapes y contravolantear es fundamental para concluir con éxito las misiones. Sin embargo, el tipo de conducción es distinta según el vehículo ❗

DRIVER

SAN FRANCISCO



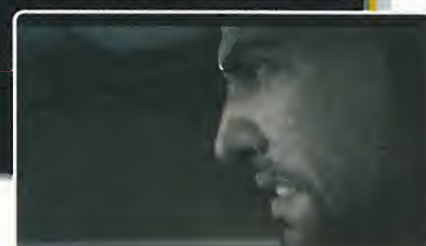
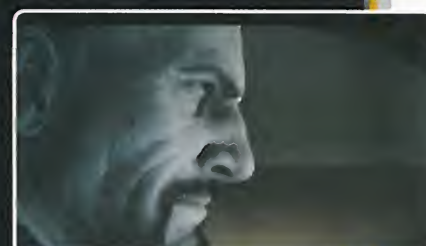
MCLAREN MP4-12C 2011



EL COCHE DE TANNER



El coche que utilizará Tanner desde el comienzo de la aventura es el clásico *Dodge Challenger RT* que luce así de bien. Aunque no os preocupéis porque *Driver San Francisco* pone a nuestra disposición hasta 130 vehículos reales de distintas épocas. Desde deportivos a utilitarios, camiones, ambulancias, coches de bomberos, taxis o incluso el mítico *DeLorean*.





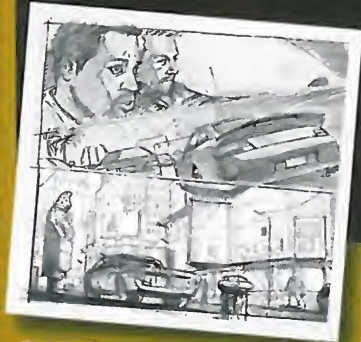
SHELBY GT500 1967



⌘ Al principio del juego, vigilarémos un traslado de Jerichó desde la cárcel, donde las cosas se torcerán y conseguirá huir con ayuda de sus secuaces. Tras una intensa persecución Tanner sufre un terrible accidente.

UN HÉROE EN EL LIMBO

El famoso detective pasará esta vez por su prueba más difícil. Tras un terrible accidente acabará en coma y entrará en una especie de *Matrix* virtual que le otorga increíbles habilidades. ¿Sueño o realidad? Para conocer la verdad de esta historia habrá que esperar hasta el próximo 1 de septiembre.



● en el que estemos montados, por lo que al cambiar de uno a otro tendrás que adaptar también el pilotaje. Además de la habilidad *SHIFT*, que ya hemos mencionado, Tanner cuenta con otras dos para ayudarlo en sus misiones, como son la barra de turbo y el impulso. La primera nos servirá para disparar la velocidad del coche, muy útil en las pruebas en las que el tiempo vaya en nuestra contra. Mientras esta esté activada, el coche se volverá más incontrolable, aunque bien usada nos permitirá recortar unos segundos vitales. La segunda está dirigida al momento en el que tengamos que dejar a otro coche fuera de combate. Cada vehículo cuenta con su propia barra de vida, y gracias al impulso podemos embestir al contrario por detrás para dañarlo más rápidamente. El uso de las habilidades de Tanner no será infinito, aunque nuestra pericia al volante haciendo derrapes o adelantamientos nos permitirá ir recargándolas poco a poco.

Si afrontamos la Campaña para exclusivamente acabar la historia principal, el juego nos durará sobre unas 10 horas, aunque esta duración se duplicará si realizamos todas las misiones que **San Francisco** nos ofrece. Una cantidad

más que aceptable que se verá incrementada sustancialmente en el momento que usemos el modo multijugador. Aunque no hemos tenido la posibilidad de probarlo, sí que os podemos adelantar que hará uso del *SHIFT* y que dispondremos tanto de modo cooperativo a pantalla partida como multijugador On-line competitivo con una gran modalidad de pruebas como carreras, persecuciones, defender la base, etc.

LA VUELTA DE UN GRANDE

Si a todo lo que os hemos contado, le sumamos que el juego gráficamente luce realmente bien para ofrecer un escenario tan amplio, que va a 60 fps fluidos, que la Historia promete más de un sorpresa, que por fin *Driver* se vuelve a centrar de lleno en la conducción y que el *SHIFT* es todo un acierto, la receta se completa con los mejores ingredientes. Con estas inmejorables expectativas, ahora el trabajo que queda es solucionar cualquier *bug* que pueda aparecer y terminar de pulir los posibles fallos para preparar el retorno de un grande. Abróchense el cinturón que en menos de tres meses ¡por fin vuelve *Driver*! ●



Aunque plantea una conducción arcade, las diferencias entre los vehículos son notables



MASSERATI GRAN TURISMO MC



ENTREVISTA CON...



MARIE-JO LEROUX

Producer

JEAN-SEBASTIEN DECANT

Senior Designer

¿Cómo recuperar el lugar que ocupó *Driver* en sus primeras entregas?

Creemos que en esta nueva edición aportamos novedades jugables muy interesantes como el *SHIFT*, que da unas posibilidades que ningún juego ahora mismo puede ofrecer. Aunque lo fundamental ha sido centrar nuestros esfuerzos en la conducción, la esencia de la saga *Driver*, hemos añadido más posibilidades, más pruebas, más coches y más diversión. Si tuviéramos que dar tres claves para el éxito del juego serían: el modo Historia, *SHIFT* y la mecánica multijugador.

¿Cómo habéis planteado el multijugador para esta edición?

Habría opciones para cooperativo y competitivo, pero lo que lo hace realmente especial es el uso del *SHIFT*. Dependiendo del modo que estés jugando necesitarás un coche más rápido o más potente, y podrás conseguirlo de una manera muy fácil e intuitiva. Además, esto añade un componente táctico muy interesante a las pruebas.

¿Cuál es el total de coches reales que incluirá *Driver San Francisco*?

Todavía estamos trabajando con las últimas licencias, pero tenemos asegurado un mínimo de 130 coches reales. Lo interesante en este aspecto es que no hemos querido ser fieles a los vehículos de un período concreto. De esta forma podemos encontrar modelos de *Lamborghini* o *Zonda* de diversas épocas. Es muy divertido conducir un *muscle* de los 70 y utilizar el *SHIFT* para pasar a conducir el utilitario que usa tu madre para la compra.

Reportaje

BETHESDA SOFTWARE

BFG

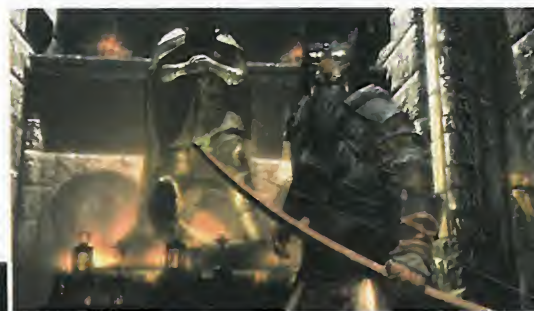
PARK CITY UTAH

APRIL 11 - 13 2011

La tierra de los mormones y las Olimpiadas de invierno de 2002 acogió la presentación de los títulos más importantes de Bethesda para la temporada 2011/2012. Nosotros estuvimos allí, y pese a ser abril, acabamos de nieve hasta las cejas.

BETHESDA GAMER'S DAY 2011

Los dragones cobrarán un gran protagonismo en esta quinta y espectacular entrega de The Elder Scrolls.

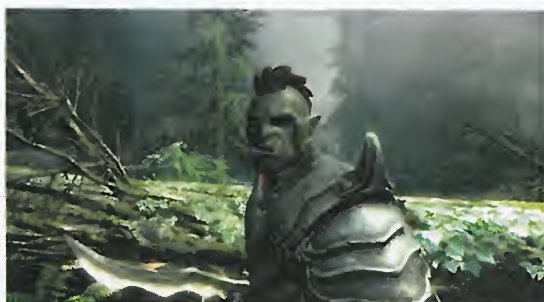




En *Skyrim* podrás visitar cinco ciudades y un número aún no confirmado de pequeños pueblos, en los que interactuar con sus habitantes. Cumple encargos, crea nuevas armas en la forja, recluta aliados para tu aventura...



Podrás usar armas con dos manos, o agarrar una espada con la derecha y lanzar hechizos con la izquierda



THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



En todo momento podrás elegir entre la vista en primera o tercera persona. La primera opción ofrece una visión más envolvente y realista de la acción.

Los creadores de Oblivion pulverizan los límites del género RPG con una impresionante odisea rebotante de dragones y mazmorras



El mismísimo Todd Howard, productor ejecutivo y principal responsable de *Fallout 3* y *Oblivion* se encargó de presentarnos, *pad* en mano, a su nueva criatura: *Skyrim*. «Hemos rehecho toda la jugabilidad y el sistema gráfico respecto a *Oblivion*», nos comentaba Howard mientras daba cuenta de los *Draugr* (esqueletos vivientes) que guardaban una de las mazmorras del juego. En *Skyrim* podrás elegir entre la vista en primera o tercera persona, forjar tus propias armas y destinar una a cada brazo. O combinar el uso de la espada con el lanzamiento de hechizos. Explorarás las cinco ciudades dispersas por la región de *Skyrim* y el salvaje, y vasto, territorio que hay entre

ellas, mientras combates a bandidos, *trolls*, gigantes... y dragones. Estos últimos cobrarán un gran protagonismo en *Skyrim*. De hecho, el protagonista posee la habilidad de leer y hablar el lenguaje de los dragones, y será capaz de recopilar y utilizar 20 gritos de dragón (*Dovahzaan*) que le proporcionan ventajas mágicas durante los combates. En la *demo* pudimos ver cómo Howard aprendió un nuevo *Dovahzaan* (el que ralentiza el tiempo) tras leer las inscripciones rúnicas de una pared, segundos antes de demostrarnos cómo podremos usar las trampas de las mazmorras en nuestro propio beneficio. Otro punto fuerte de la *demo* fue la interacción con los NPC, a los que se ha dotado una potente IA.

En cuanto a las posibilidades de personalización del protagonista, al margen de su aspecto y el variadísimo armamento, Howard nos adelantó que dispondremos de 18 *skills* distintas y 280 *perks*, y que las mazmorras (más de 130) serán mucho más variadas que las de *Oblivion*.

Las inmensas dimensiones del mapeado de *Skyrim* (41 kilómetros cuadrados) no han sido un obstáculo para que *Bethesda Game Studios* cuide los gráficos al máximo. Se ha prestado especial atención a la orografía de la montañosa región de *Skyrim*, así como a la animación de los dragones. El 11-11-11 algo muy grande sucederá en tu PS3. ¿No querrás perdértelo, verdad?

Reportaje



⊕ Además de pilotar el buggy en el modo de un jugador, podrás conducir y enfrentarte a cinco jugadores más en el multijugador Online, un herrumbroso y divertidísimo cruce entre Mario Kart y Twisted Metal.

⊕ La caída de un meteorito ha acabado con prácticamente toda la vida sobre la tierra. Los supervivientes se las tendrán que ver con hordas de bandidos y mutantes. Este tipo de abajo es sencillamente encantador.

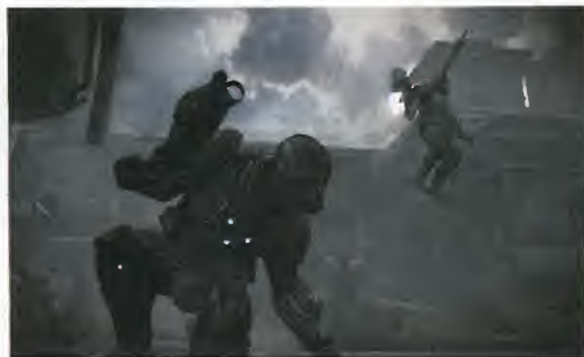


⊕ Si disfrutaste con el Rage de iPhone, prepárate para disfrutar en PS3 del concurso Mutant Bash TV sin railles ni limitaciones. Destroza mutantes y llévate una pasta.



RAGE PS3

Tiro al mutante, carreras de buggies, bricolaje apocalíptico... Si este es el futuro, que llegue ya.



El nuevo y largamente esperado FPS de **id Software** estuvo a nuestro alcance en forma de *demo* jugable, con cinco niveles que resumían perfectamente las señas de identidad del juego. *Retrieve Buggy Parts* nos permitió dar una pequeña vuelta en *buggy*, defenestrar mutantes y poner en práctica nuestra habilidad (*engineering skill*) para convertir la chatarra que fuimos encontrando en cerraduras para abrir puertas. *Sponsorship Needed* nos trasladó al concurso *Mutant Smash TV* (el mismo que se recrea en el *Rage* de iPhone), en el que tendremos que sobrevivir a oleadas de mutantes a lo largo de diversos y grotescos escenarios.

Algo así como una versión tridimensional y pesadillesca del *Smash TV* de **Midway**. En *Destroy The Bomb* las estrellas fueron los droides araña y los coches de radio control con explosivos: con ellos será posible matar enemigos a distancia o introducirlos por conductos de ventilación para detonarlos en el lugar apropiado. *Locate Research Data* nos metió el miedo en el cuerpo, mientras intentábamos zafarnos de oleadas de mutantes entre las ruinas de una ciudad, justo antes de toparnos con un titán del tamaño de un chalé de cinco plantas. Por suerte, pudimos liberarnos de tanta tensión con *Dust & Rocket Race*, un *Mario Kart* demencial, en el que a lo largo de las tres

vuelgas de un circuito fuimos destrozando a nuestros rivales con misiles y conducción agresiva. Antes de que pudiéramos echar el guante a la *demo*, Tim Willits nos mostró el multijugador de **Rage** (*Combat Rally*, seis jugadores al volante de *buggies* dándolo todo en un circuito cerrado) y el modo cooperativo para dos jugadores (*Legends Of The Wasteland*).

Divertido, adrenalínico y a su manera -apocalíptica y herrumbrosa- hermoso (sin duda es la mejor carta de presentación para el nuevo motor de la casa, el *id Tech 5*), **Rage** justifica plenamente los casi cuatro años de espera desde que se anunció en el **QuakeCon** de 2007.



« Un halo de misterio envuelve a los miembros de The Authority. En contraste con la mayoría de la población, que viste como andrajosos, estos fulanos poseen la última tecnología y unos uniformes dignos de un soldado GENOMA de quinta generación.



ENTREVISTA CON...



TIM WILLITS

Director Creativo de id Software

¿En *Rage* podremos conducir libremente con el buggy o solo en determinados momentos?

A medida que progresses en el juego, irás teniendo acceso en *buggy* a más y más parte del mapeado. El universo de *Rage* es un mundo abierto.

¿Será posible usar nuestras dotes como ingeniero para mejorar el coche o las armas?

Para mejorar tu *buggy* tendrás que ganar carreras. Para mejorar el armamento, deberás superar misiones y para demostrar tus dotes como ingeniero tendrás que cosechar toda la chatarra que veas. Hemos querido mantener esas mejoras separadas entre sí.

¿Llegaremos a aliarnos con alguno de los bandos que luchan por el poder en *Rage*?

En el juego básicamente hay tres grupos: *The Authority*, los mutantes y los bandidos, divididos en seis clanes bastante distintos entre sí. Y todos son malos (risas), así que no habrá posibilidad de aliarte con ellos.

¿Habrá finalmente un *Doom* para esta generación de consolas?

Lo bueno de formar parte de una familia tan grande como *ZeniMax Media* es que antes solo teníamos un equipo de desarrollo y un montón de franquicias: *Doom*, *Wolfenstein*, *Quake*... Pero ahora repartimos el trabajo en varios equipos, lo que nos permite dedicarnos a varios proyectos a la vez. No podemos decir nada de momento, pero muy pronto os llevaréis una sorpresa. (Nota del redactor: *Doom 4* se anunció en 2008. Quizás sea en este E3 cuando se presente en movimiento)

Reportaje

La demo de *Prey 2* transcurriría en el planeta Exodus, lugar de trabajo del abducido ex-Marshall Killian. Así que, es aquí a donde se llevaban los marcianos a la gente y a las vacas...



La inteligencia de los NPC es sorprendente. Aquí tenéis a dos verdosos canallas dándole una paliza a un tercero.



Como en *Mirror's Edge*, solo verás tu arma en pantalla cuando apuntes con ella. Con ello el juego gana en realismo... y Killian gana una mano libre para trepar.

PREY 2



Cuando el humano se convierte en la amenaza alienígena

La reacción de la prensa convocada en Utah, ante la demo de *Prey 2* fue ciertamente curiosa. El nuevo juego de **Human Head Studios** empezó flojo, pero acabó ganándose a la parroquia (de hecho, la presentación acabó entre espontáneos aplausos) gracias a su divertida mecánica y una estupenda ambientación. Jim Sumwait (*Chief Creative Officer*) no quiso desvelar si llegaremos a reencontrarnos con

Tommy (el indio que protagonizaba la primera entrega), pero nos deleitó con las habilidades de Killian, el héroe de *Prey 2*, un humano convertido en el cazarrecompensas más temido del planeta *Exodus*. Construido sobre el motor *id Tech 4* y manteniendo en todo momento una rigurosa vista en primera persona (solo verás tu arma cuando apuntes a alguien), *Prey 2* lo tiene todo para convertirse en uno de los

sleepers de 2012: la interacción con los habitantes de *Exodus* es sorprendente y la persecución de los delincuentes, frenética. Killian salta de azotea en azotea y trepa con una habilidad digna de Faith, la heroína de *Mirror's Edge*, mientras atraviesa garitos de mala nota y se lía a tiros con *aliens* de diversas razas. ¿Aventura, shooter o plataformas? *Prey 2* toca los tres palos, y de qué manera. Recordad este título. Dará que hablar.

☹ Algunos criminales saldrán por piernas... pero otros te plantarán cara. Y no lo harán solos. Es hora de probar con la diplomacia del plomo.



☹ Serán muy evolucionados, pero hasta los marcianos tienen los mismos garitos de mala nota que nosotros. Solo que aquí en lugar de strippers en vivo, tienen hologramas. ¿Por dónde les meterán los billetes de dólar?

☹ La IA de los NPC no solo les hará ensuciarse los pantalones espaciales cuando les apuntemos... algunos pedirán clemencia y los de peor calaña desembucharán información.



☹ ¿Lo de abajo es un transbordador de la NASA? A lo mejor Killian no es el único humano abducido que pulula por el planeta Exodus.



☹ Los criminales no son unos pardillos. Algunos poseen poderes especiales, como la capacidad de teletransportarse. Perseguirles corriendo será un poco más difícil, sí.

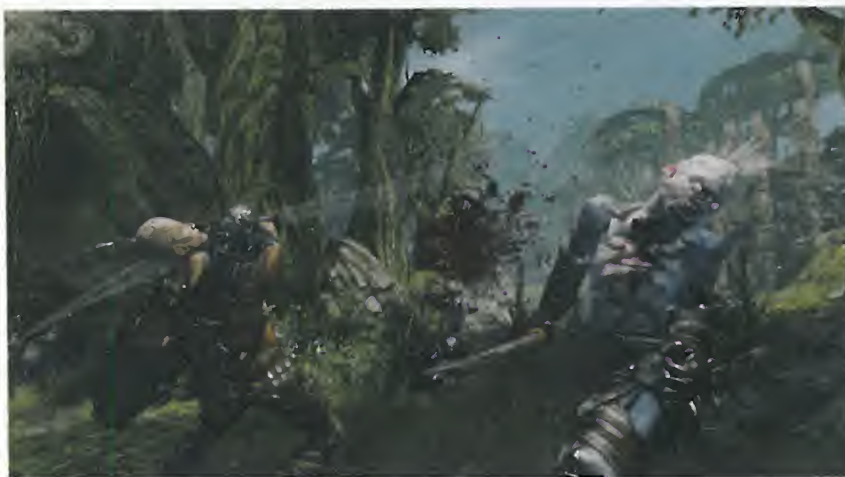
Reportaje



⊗ El gigantón Caddoc pone la fuerza bruta en el juego. Su ballesta no es demasiado potente, pero en las distancias cortas no tiene rival. Si el escudo se os mancha o abolla, tranquilos: podréis recoger los que suelten los enemigos al morir.

⊗ La vestimenta de E'lara no se parece a nada que hayamos visto en los códices de la Edad Media. ¿Quizás en la versión +18 de El Cantar del Mio Cid?

⊗ La magia tendrá un papel muy importante en el juego, tanto para eliminar enemigos como a la hora de resolver algunos puzzles.



⊗ Caddoc jamás abandona su gesto adusto. Viendo el ganado con el que tiene que lidiar, no nos extraña. Si viviera hoy en día, sería feliz trabajando de «pipa» para Slayer.

HUNTED THE DEMON'S FORGE

inXile insufla toneladas de acción al clásico universo de espada y brujería

PS3

Aunque el nuevo juego del estudio de Brian Fargo está a punto de llegar a las tiendas, la versión que probamos de **Hunted** presentaba no pocos *bugs*, pero nos dejó bastante claro lo que encontraremos a partir del 3 de junio: acción a troche y moche, vista en tercera persona y un desarrollo dirigido al juego cooperativo, ya sea en pantalla partida o mediante conexión On-line. Por la

red ya han catalogado a **Hunted** como «un *Gears Of War* con espadas». La cosa no llega a tanto, aunque quienes busquen aquí un RPG puro y duro, sin duda levantarán la ceja. **inXile** buscaba llegar a la mayor audiencia posible, no solo a los fans del *dungeon crawling*. Para ellos va destinado este festín de espadas y hechizos varios, protagonizado por un gigantón alopecico y una guayaba de orejas picudas. Entre los

detalles más simpáticos que encontramos en **Hunted**, destaca la posibilidad de intercambiar tu personaje con el del otro jugador en algunos puntos del mapeado (por aquello de no aburrirse llevando siempre al mismo) y el editor de niveles, bautizado como *The Crucible*. Gracias a él podrás crear tus propias mazmorras y compartirlas con el resto de usuarios, vía Internet. Algo así como *LittleBigPlanet*, pero con elfos.

"AMBICIÓN, REALISMO, EXIGENCIA Y DESAFÍO.
EL NUEVO MOTOR DE SENSACIONES
DE CONDUCCIÓN"

3DJuegos

DIRT 3TM



PREPÁRATE

24.05.11



WWW.DIRT3GAME.COM



12
www.pegi.info

Games for Windows **LIVE**

XBOX 360

XBOX LIVE



PS3



codemasters

Reportaje

SONIC GENERATIONS™

Las viejas glorias de los videojuegos empiezan a cumplir años y como el buen vino mejoran con la edad. Esta vez le toca el turno a Sonic. La mascota y emblema de Sega recibirá su particular homenaje en forma de juego que repasará, a través de sus mejores niveles, los 20 años de aventuras del erizo azul.

PS3

A LA
VENTA EN
OTOÑO





« Encontramos elementos clásicos como loopings, anillos, muelles, caminos secretos. Te pasarás más de diez veces cada nivel para descubrirlo todo.

« A nivel competitivo los enemigos suponen un estorbo para lograr las mejores marcas. Lo mejor es esquivarlos para no perder mucho tiempo.



« Que no se preocupen los fans de los últimos Sonic. En Generations también encontrarán vertiginosas carreras en tres dimensiones y mucho «grindeo» sobre raíles.



« Gráficamente los escenarios están inundados de color y cuentan tanto con elementos fijos como móviles, con los que interactuar, y varios planos de acción.



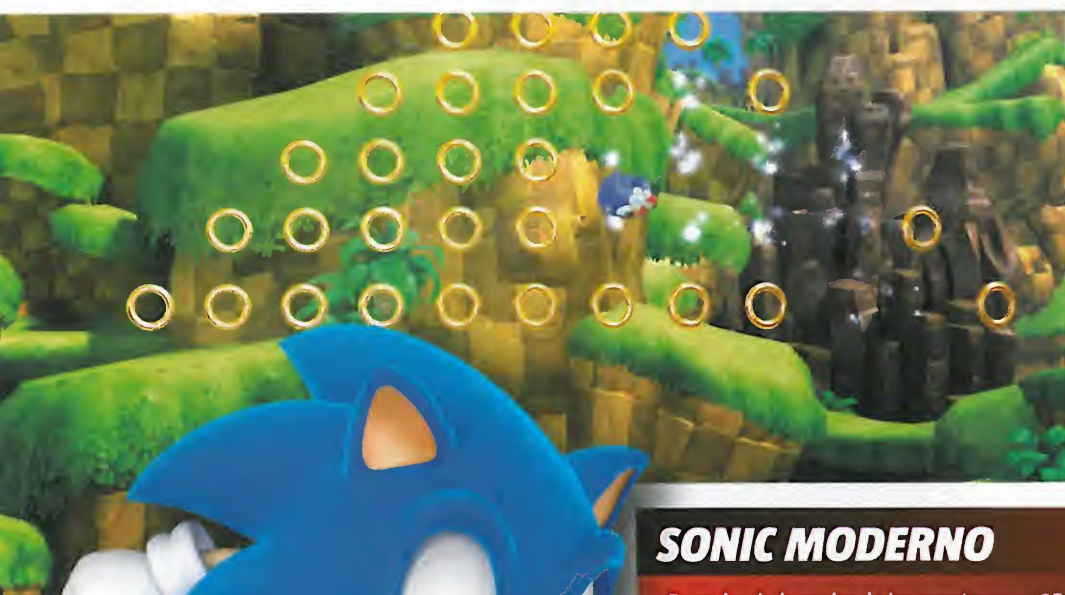
Un viaje a Barcelona para asistir a un evento de Sega en el que se nos mostraría algo realmente sorprendente. Esos eran los exiguos datos que recibimos hasta nuestra llegada a la Ciudad Condal y posterior entrada a una sala donde, encerrados a cal y canto, esperamos todos los medios de comunicación expectantes. Tras los primeros segundos de una espectacular presentación, los interrogantes se disiparon fugazmente. Un nuevo juego de Sonic se presentaba ante nosotros. Pero no era un nuevo título cualquiera, sino el primer juego del erizo azul en alta definición y con la posibilidad de alternar entre el

Sonic «clásico» con jugabilidad en 2D y el Sonic «moderno» de los juegos en 3D. Aunque lo mejor aún estaba por llegar. Después de la presentación pudimos probar dos niveles del juego (uno para cada tipo de Sonic) para comprobar cómo la jugabilidad seguía intacta y el mil veces visitado nivel de Green Hill lucía mejor que nunca. A partir de ahí, los piques por mejorar tiempos se alternaban con las entrevistas para traernos toda la información que hemos podido sonsacar. El juego que verá la luz probablemente a finales de este año, cuenta la historia de cómo el mundo de Sonic sufre el ataque de un nuevo enemigo (aún por desvelar) que mandará al pasado a las

dos versiones de nuestro héroe a través de un agujero temporal. Una excusa perfecta para repasar los 20 años de historia del erizo azul a través de algunos de los niveles más representativos de la saga. Si bien no se ha descartado la aparición de algunos de los compañeros de Sonic como Knuckles o Tails (según nos ha confirmado el propio Iizuka), la acción se centra en los dos Sonic. Con Sonic clásico pasaremos los niveles en 2D utilizando las habilidades habituales como *jumping spin attack* (salto encima de los enemigos para eliminarlos), *spin attack* (mientras Sonic corre, se agacha para hacerse una bola y destruir enemigos y muros) y *spin* «



❖ Cada nivel del juego contará con su versión tanto para Sonic moderno como clásico. Encontraremos niveles rediseñados de toda la historia de Sonic.



SONIC MODERNO

Recogiendo lo mejor de las aventuras en 3D de *Sonic* (especialmente el reciente *Sonic Colours*) disfrutamos de un *Green Hill* adaptado a la jugabilidad del Sonic moderno, que cuenta con habilidades propias como la barra de turbo, los *combos* en el aire o el ataque teledirigido entre otras.

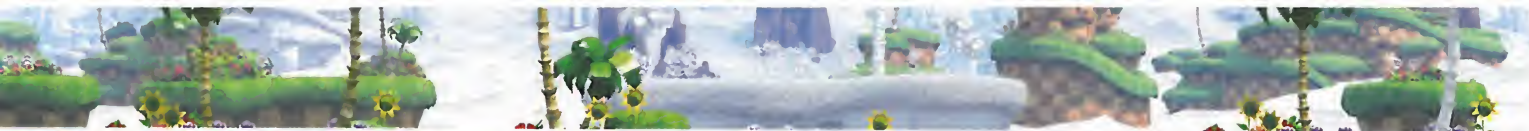


» *dash* (manteniendo el botón de acción pulsado *Sonic* se enrollará y cogerá impulso para salir disparado). Los niveles estarán llenos de recovecos y caminos alternativos para explorar y serán bastante cortos. No faltarán elementos clásicos como las cajas de objetos y el cartel del final del nivel.

Por contra, los niveles del *Sonic* moderno se ajustan más a una mecánica jugable vista en títulos como *Unleashed* o *Colours* especialmente. *Sonic* cuenta con mayor número de habilidades como el salto doble, ataque

teledirigido, derrape o pisotón, además de la barra de turbo para ir más veloz y que podremos cargar destruyendo enemigos y haciendo piruetas en el aire. Los niveles son más largos que en el modo Clásico y presentan más rutas alternativas que tendremos que encontrar para conseguir los mejores tiempos. La acción variará por momentos entre la vista cenital del personaje a una en *scroll*, simulando 2D aunque con profundidad. Dos formas distintas de jugar, pero igualmente satisfactorias que aportan variedad a la aven-

tura. Los escenarios sorprenden por el detalle y lo bien que lucen en HD, además de añadir elementos dinámicos que no hacen perder en ningún momento la fluidez del juego. Respetando los elementos clásicos y la paleta de colores habitual de la saga, se ha conseguido un resultado realmente sorprendente y que todavía mejorará de cara a su salida a finales de año. Un detalle más que agradará a los fans, es que por primera vez podremos oír la voz de *Sonic* doblada al castellano. Según nos ha confirmado **Sega** esto se hará con motivo



Los «Seguros» están de enhorabuena. Podrán disfrutar del Sonic rechoncho y simpático de antaño.



Sonic Generations une en un solo juego lo mejor de los clásicos con la profundidad de los últimos títulos

especial de 20º aniversario de *Sonic* aunque todavía no han decidido si se mantendrá en títulos posteriores. Hay rumores que afirman que la voz de Sonic podría ser la de Rafael Alfonso Naranjo Jr., el encargado del doblaje de la serie de animación *Sonic X*.

No es mucho lo que hemos probado hasta ahora, pero sí suficiente para tener muy buenas expectativas sobre lo que este próximo *Sonic Generations* puede llegar a ofrecer. «Seguros» y plataformeros de antes y ahora, *Sonic* celebra 20 años ¡y lo hace a lo grande! ○

EL SONIC ORIGINAL

En 1990 Sega se planteó crear una mascota que sustituyera a Alex Kidd, que pudiera hacer frente a Mario, y que además vendiera más de un millón de copias con su primer videojuego. Tras varios diseños creados por el estudio AM8 (actual Sonic Team), al final fraguó la idea del erizo azul por parte de Naoto Oshima. De aquellos diseños también salieron personajes que entrarían más tarde o más temprano en el universo *Sonic* como el Dr. Eggman, Knuckles o Mighty. Apenas un año después *Sonic The Hedgehog* sale al mercado para la consola Mega Drive logrando un gran éxito, sobre todo en Estados Unidos, y llegando a vender más de 4 millones de copias. Así comenzó la leyenda de *Sonic*.



SONIC CLÁSICO

Las fases en 2D son la jugabilidad en estado puro, manteniendo las habilidades clásicas de los *Sonic* con una sensación de velocidad frenética. Los escenarios son preciosistas, manteniendo el estilo original y con elementos dinámicos que influyen en la acción. Ideal para los «Seguros» de toda la vida.





Entrevista
con...

Takashi Iizuka

Productor de «Sonic Generations»

D Nada más entrar en la sala de entrevistas nos recibe el señor Iizuka con una sonrisa de oreja a oreja. Y es que, como nos chivaron horas antes, siente predilección por la prensa española. Tras más de 17 años trabajando para Sonic Team, Takashi Iizuka se ha convertido en la cabeza del equipo y el productor de los juegos de Sonic justo cuando el emblema de Sega cumple su 20º aniversario. **«El 23 de junio es el 20 aniversario de Sonic, así que tenemos previsto organizar varios eventos a lo largo de ese día, campañas y sorpresas muy atractivas a propósito del cumpleaños. ¡Estad atentos!»**, comenta el productor. No obstante, el culmen de este aniversario será el lanzamiento del próximo Sonic Generations, un juego que abarcará prácticamente los 20 años de vida de Sonic y sus gráficos lucirán magníficamente los dos tipos de dimensiones existentes, las 2D y 3D.

«Revisitaremos los niveles que previamente lanzamos en otros juegos de Sonic y recrearemos nuevos misterios, así como un nuevo némesis de Sonic. Además, regeneraremos los niveles de siempre con los que estamos familiarizados, pero con este nuevo enemigo como telón de fondo», explica el propio Takashi Iizuka. Sin duda, se tratará de un Sonic en estado puro que unirá la jugabilidad de los Sonic clásicos con las nuevas aventuras en 3D. El objetivo según su productor es: **«Crear un juego realmente bueno de acción, donde se ofrecerá la posibilidad, a través del menú, de controlar a Sonic por los diferentes espacios temporales. Asimismo, hemos tratado de respetar el espíritu Sonic, por lo que hemos prescindido de los modos cooperativo y competitivo»**. Sin embargo, lo que no puede faltar nunca en

un juego de Sonic son los «piques» por mejorar los tiempos de los niveles y, para ello, los marcadores On-line son muy útiles. **«El hecho de superar los niveles tan rápido como sea posible es una de las características que diferencian a Sonic Generations de otros títulos. Así, para ser el más rápido en un nivel habrá que repetirlo muchas veces. Y para incentivar al jugador a que sea el más veloz, incluiremos la opción de clasificaciones On-line con el fin de que pueda comparar sus récords con los de otros jugadores de cualquier parte del mundo. Esta es la clave de Sonic y lo que hace sus juegos tan rejugables»**.

Si pensamos en la trayectoria de Sonic a lo largo estos 20 años, los cambios en el personaje y en la jugabilidad -exceptuando la transición de las 2D a las 3D- han sido muy pocos. **«Sonic ha sido mundialmente conocido desde su creación hace 20 años y no ha cambiado durante todo ese tiempo, se ha mantenido igual, por eso los fans se han quedado con nosotros. Lo que vamos a hacer es continuar así, porque lo queremos tal cual es, pero añadiremos progresivamente y según nos convenga nuevos elementos al juego, tales como diferentes entornos y espacios para que a la gente le siga resultando fresco Sonic»**, comenta Iizuka con respecto a la casi intocable jugabilidad y estética de la mascota de Sega. Aspectos prácticamente inalterados desde que Sonic es Sonic, pero esta vez se enriquecerán con un doblaje al castellano. **«Como queremos hacerlo lo más familiar posible, hemos decidido adaptarlo a otras lenguas. Todavía no hemos decidido si continuaremos haciéndolo o será algo excepcional»**, concluye el productor de Sonic Generations, Takashi Iizuka.

Uno de los alicientes del evento fueron los continuos piques, sobre todo con la prensa española, por mejorar los tiempos. Tras dos horas repitiendo el mismo nivel se nos inyectaron los ojos en sangre y empezamos a morder al personal. Nada grave.

«LA CLAVE DE
SONIC ES SU
REJUGABILIDAD
PARA SER EL
MÁS RÁPIDO DEL
MUNDO»

INFAMOUS 2

16
www.pegi.info

SER UN HÉROE ES SÓLO UNA OPCIÓN

TODOS TENEMOS DOS CARAS.
ELIGE BIEN CUAL QUIERES
MOSTRAR AL MUNDO.

SUCKER
PUNCH

Ahora todas
las novedades
de PlayStation
gratis en tu móvil
con la aplicación
de PlayStation.



PS3

PlayStation 3

www.infamousthegame.com



Reserva ya
tu edición especial*

SONY
make.believe

*"PlayStation", "PLAYSTATION 3", "PS3" and "PSX" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "e" are registered trademarks of Sony Corporation. "Infamous" is a trademark of the same company. "Infamous 2" is a trademark of Sucker Punch Productions, LLC. All rights reserved. "Broadcast Internet services required. User are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation Network and PlayStation Store subject to terms of use and first purchase only. Content and ratings. Terms under 18 require parental consent. All rights reserved.

Reportaje

WARHAMMER 40K

SPACE MARINE

Una visita a Dublín nos ha permitido conocer de primera mano el próximo juego de Warhammer 40K, el primero para PS3. Un shooter brutal y gore que promete, aunque con muchas cosas todavía por pulir.

PS3

A LA
VENTA EN
AGOSTO

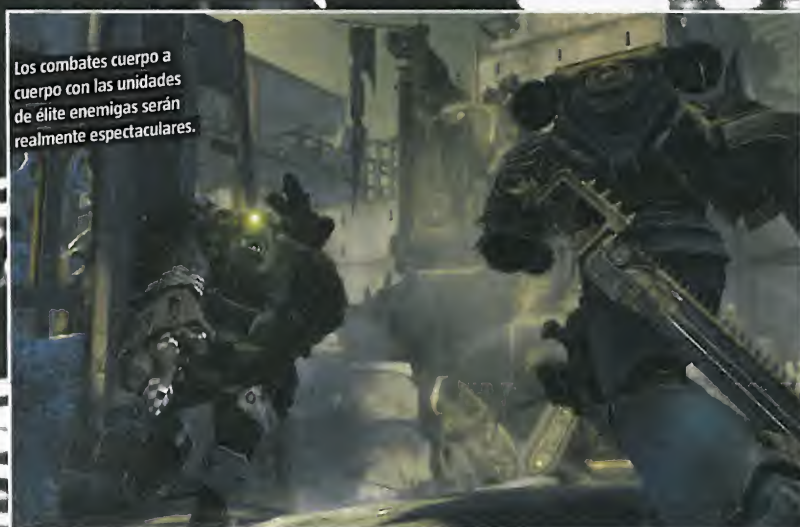
hablar de Warhammer 40K es hablar de uno de los universos de los juegos de rol más ricos y profundos jamás creados. Nacido en 1987 por primera vez como juego de rol de miniaturas y basado en el original *Warhammer Fantasy Battle*, esta saga pasó a los videojuegos de la mano del PC, centrado en el género de estrategia. Tras diversos títulos basados en este universo, por fin llega a nuestras PS3 una aventura de esta franquicia, eligiendo en esta ocasión un género más popular en consolas, como es el *shooter*. Para

probar de primera mano esta nueva apuesta de THQ, desarrollado por Relic Entertainment (los creadores de la mayoría de los últimos juegos de la saga Warhammer) nos trasladamos a Dublín, concretamente a su Museo de Arte Moderno desde donde os traemos nuestras primeras impresiones.

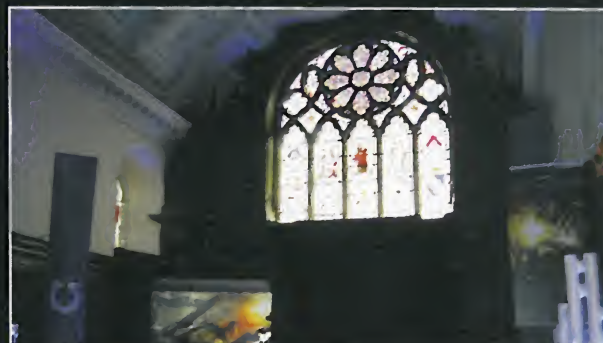
10.000 años después de la traición al Emperador, el mundo de los humanos se ve acosado por hordas de enemigos que pretenden destruir el Imperio y solo los temibles marines espaciales se interpondrán para evitar la extinción de la raza humana. Al mando de

ellos se encuentra el Capitán Titus, el protagonista de nuestra historia, un Ultramarine (los marines espaciales de élite) con más de 150 años al servicio del Emperador y quien ha librado cientos de batallas de una guerra que se antoja interminable. En un mundo gris y desolado los marines espaciales se enfrentan a los ejércitos invasores de Orks y Fuerzas de Chaos, las dos facciones enemigas.

A diferencia de muchos *shooter* en tercera persona de esta generación, *Space Marine* no hace uso del tradicional sistema de coberturas y plantea los combates en



Los combates cuerpo a cuerpo con las unidades de élite enemigas serán realmente espectaculares.



ASÍ FUE PRESENTADO.

Una capilla dentro del Museo de Arte Moderno de Dublín fue el lugar elegido para presentar por primera vez **Space Marine**, inquietante ¿verdad?. Lo cierto es que los chicos de **Relic** se han tomado muy en serio eso de recrear un ambiente tétrico. Tras tan peculiar presentación pudimos probar unas cuantas fases del juego en las que nos quedó bastante claro que **Space Marine** tiene los mimbres para convertirse en el **shooter** más sangriento, brutal y violento de la generación. Eso sí, absténgase los corazones débiles ante esta oda de violencia y destrucción.

Nada mejor que agenciarse un jet-pack para agilizar los movimientos de un más que pesado Capitán Titus.



Combinar las armas de fuego con los ataques melee será necesario para acabar con moles como la de la imagen.

Space Marine tendrá violencia, ejecuciones, sangre y mucho gore



Space Marine es ideal para introducirse en el universo Warhammer por primera vez



Si por algo se caracteriza el universo de Warhammer 40K es por su ambientación futurista, tétrica y desoladora por una guerra que parece no tocar nunca su fin.



❖ escenarios abiertos. Para hacer frente a las cantidades ingentes de enemigos con las que nos tendremos que enfrentar, Titus posee una gran variedad de armas de fuego (hasta once) además de tres armas cuerpo a cuerpo que iremos desbloqueando y serán a cada cual más sanguinaria (una espada motosierra, un hacha y un martillo de grandes proporciones). En los combates contarás con varias combinaciones de ataques que podrás encadenar, dotándoles de una gran complejidad. Conforme vayamos eliminando enemigos, iremos rellenando una barra de furia que, una vez activada, nos permitirá realizar ataques devastadores tanto a larga como a corta distancia. Y por si fuera poco, también tenemos la opción de, apretando un simple botón, realizar ejecuciones tan espectaculares como violentas. Si por algo se caracterizará esta entrega de Warhammer es por su salvaje sistema de combate en el que

el gore, la sangre y los desmembramientos se convertirán en los grandes protagonistas. Este título está orientado claramente a un público adulto que disfrutará masacrando a todo bicho viviente.

Pero fuera de lo que pueda parecer, por todo lo mencionado hasta ahora, **Space Marine** no es un simple juego de avanza y mata. Aunque solo nos enfrentemos a dos razas enemigas la variedad de unidades de combate (18 entre ambas) incluye desde soldados normales a demonios, pasando por soldados con escudo, francotiradores, magos, suicidas, acorazados... Esto dota de un componente táctico al título, ya que muchas veces será necesario eliminar las tropas de apoyo o que más nos puedan estorbar en cada momento, para poder avanzar. Además, el hecho de no hacer uso del autoapuntado, añade un nuevo componente a un shooter que promete ser

más difícil de lo que últimamente estamos acostumbrados. Si bien no podremos utilizar vehículos, sí que se ha confirmado la inclusión del *jet-pack* que dará una mayor libertad de movimientos al personaje.

El resultado final es una interesante mezcla entre shooter postapocalíptico y futurista y *hack'n slash*, con grandes dosis de gore al más puro estilo *God Of War*. Aunque la demostración que pudimos probar está en fase *alpha* todavía, y hay muchos errores y bugs por solucionar, las sensaciones que nos llevamos son más que buenas. Aún así todavía quedan muchas dudas por despejar, como la variedad que ofrecerá la Campaña (con una duración de unas ocho horas aproximadamente), el multijugador -del que todavía no nos han querido desvelar nada- y el acabado técnico final. La esperanza es que **Relic** está detrás de este juego y eso ya es decir mucho. ○



☞ Según el tipo de enemigos que nos encontremos será mejor disparar desde lejos o acercarse a machacar hígados. Tú eliges.

☞ Con este pedazo de martillo que para sí quisiera el propio Thor, aniquilaremos a los enemigos de una forma bastante salvaje. Y es que ¿a quién se le ocurre meterse con un Ultramarine? Insensatos...

El Capitán Titus, un Ultramarine con gran experiencia, protagoniza esta entrega en la que la humanidad está al borde de la destrucción.



Estamos expectantes por saber cómo se implementará finalmente el uso del jet-pack

ENTREVISTA CON...



JAMES MCDERMOTT

Studio Marketing Manager

¿Por qué habéis decidido hacer un juego de acción en vuestra incursión en consolas?

Nuestra idea era la de crear un juego de acción total accesible y que puede ayudar a mucha gente a introducirse por primera vez en el universo *Warhammer*.

¿Habéis incluido algún componente de rol para el desarrollo del personaje?

En esta ocasión hemos decidido enfocarlo más hacia la acción y centrar todos nuestros esfuerzos en el desarrollo de los combates.

¿Nos puedes confirmar que habrá multijugador y cooperativo?

Os puedo asegurar que habrá modo multijugador aunque estamos trabajando en él y todavía es pronto para que pueda dar más detalles.

¿Por qué no se ha añadido un sistema de coberturas a *Space Marine*?

Nosotros queremos que cuando el jugador se enfrente a hordas de enemigos vaya al centro de la batalla y utilice las armas para acabar directamente con todos los enemigos. No tiene sentido incluir coberturas en un juego donde la cantidad de enemigos es tan grande. Además los *Space Marines* son los mejores soldados del universo, ¿cómo se van a esconder?

Por último, ¿podremos manejar vehículos?

No se podrán manejar vehículos como tal, pero sí que habrá elementos del escenario con los que el jugador puede interactuar y servirán a Titus en las batallas. Además de eso se podrá hacer uso del *jet-pack* en ocasiones.

PS3

PS2

PSP

TEST

s todas
ades

PS3



Género
Simulador de
detective con
sombbrero
Compañía
Rockstar
Desarrollador
Team Bondi
Distribuidor
Take Two
Jugadores

On-line
Si (descarga
de contenido)
Texto-doblaje
Castellano-
inglés
Resolución
Máxima
720p
Instalable
Si (1.286 MB)
P.V.P.
Recomendado
65,99 €

www.
rockstargames.
com/lanoire

18

LA ALTERNATIVA



RED DEAD
REDEMPTION.
Otra
extraordinaria
aventura
basada en un
universo poco
habitual: el
western.

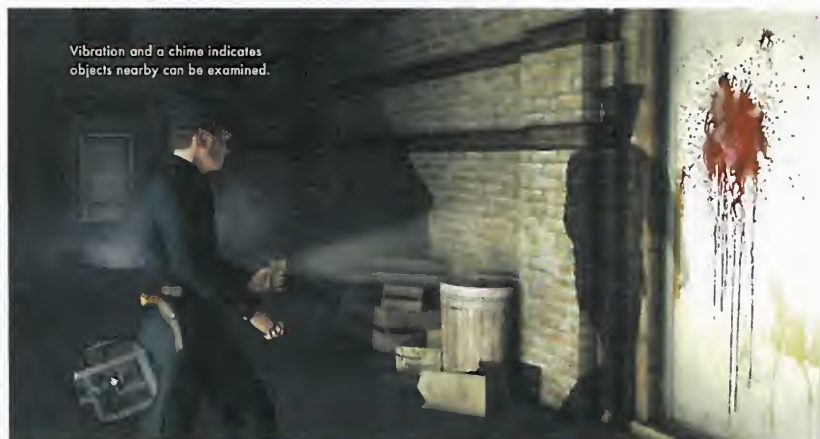


△ CRÓNICA ○ NEGRA DE ⊗ LA SOLEADA □ CALIFORNIA

L.A. NOIRE



L.A. NOIRE



Vibration and a chime indicates objects nearby can be examined.



L.A. Noire no te ahorrará ni los detalles más escabrosos de la investigación.



L.A. NOIRE

YO SOY LA JUSTICIA.

La investigación da paso, en muchos casos, a la acción pura y dura. Habrá persecuciones a tiros, en coche o a pie. Correrás por callejones o saltarás entre azoteas. En algunos casos, podrás detener al sospechoso con solo disparar al aire.



L.A. NOIRE

Hace ya mucho tiempo que **Rockstar** se desmarcó del resto de desarrolladores. Y no me refiero al impacto que causó *GTA III* y sucesores dentro de la industria. Hablo de su valentía para lanzar juegos que otras compañías cancelarían desde los primeros momentos de su desarrollo. Son los tipos que debutaron en esta generación de consolas con un simulador de *ping pong* (con un par, oiga). Los mismos que firmaron *Red Dead Redemption*, esa carta de amor a un género tan olvidado como el *Western*. **Rockstar** va a su bola, y vuelve a demostrarlo con **L.A. Noire**, una aventura singular que rinde homenaje al cine y la novela negra, a las crónicas de sucesos de la California de los años 40/50, una época de *boom*

económico... y criminal. Policías corruptos, mafiosos sin escrúpulos, aspirantes a estrellas de cine dispuestas a todo por lograr su sueño, criminales de medio pelo y malvados magnates de la construcción... el cartel de Hollywood se sostiene bajo un submundo de crimen y miseria, del que solo daba cuenta la prensa de sucesos de la época. Hasta ahora.

UNA MECÁNICA DIFÍCIL DE ETIQUETAR

Uno de los mayores riesgos que corre **L.A. Noire** es que los usuarios piensen que se trata de un *GTA* en los años 40. Nada de eso. El nuevo juego de Brendan McNamara (responsable de *The Getaway*) está más próximo a la aventura conversacional. Aliñada, eso sí, con momentos de frenética acción, y enriquecida

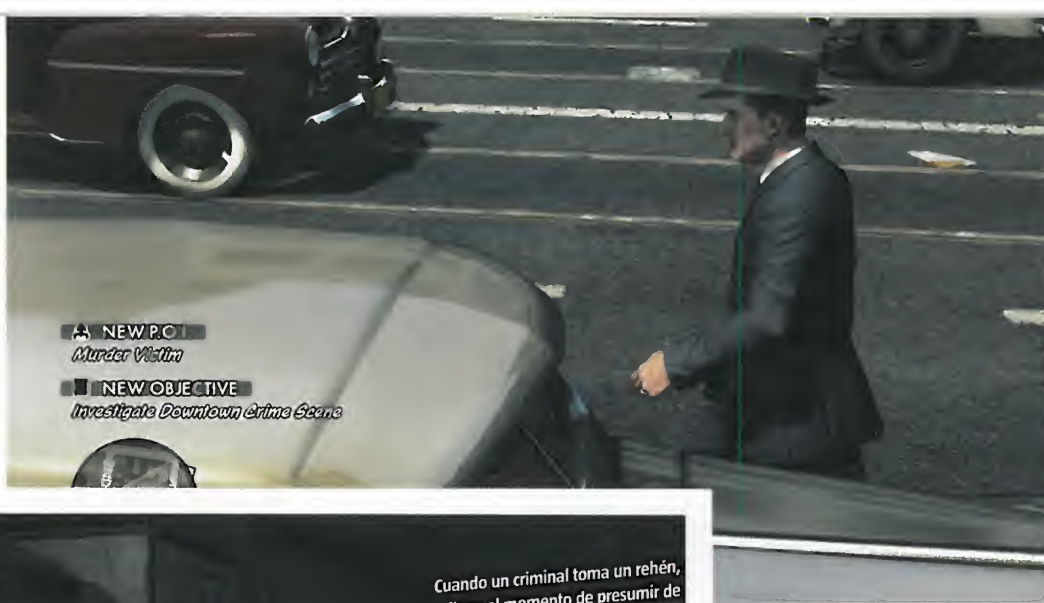
con un apabullante entorno gráfico, que recrea minuciosamente la América posterior a la Segunda Guerra Mundial. Nuestras dotes de deducción, y más concretamente nuestra habilidad para arrancar información de los labios de centenares de personajes distintos, será tan primordial como la habilidad para disparar o para conducir entre el tráfico angelino. Más de 400 actores digitalizados dotan de voz y vida a policías, criminales, víctimas y testigos de los que recabaremos pistas en cada escenario del crimen. »

L.A. NOIRE ES UNA AVENTURA SINGULAR QUE RINDE HOMENAJE AL CINE Y LA NOVELA NEGRA

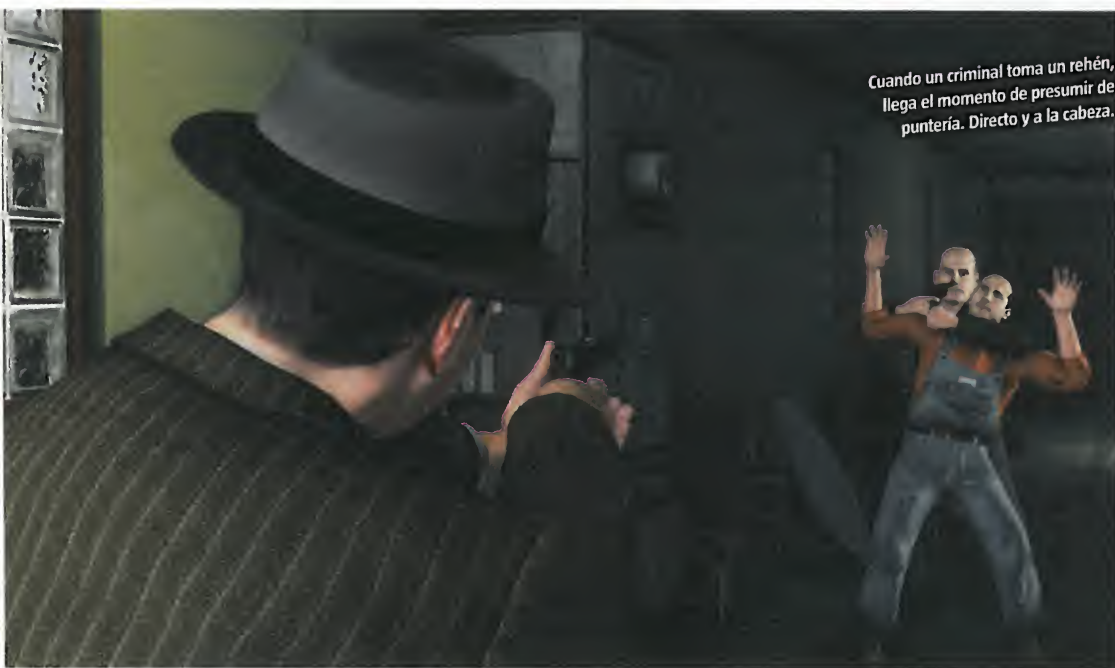
PS3

TEST

△ ○ × □



En L.A. Noire conducirás coches reales de la época. Podrás requisar cualquier vehículo e incluso hallar modelos singulares en garajes escondidos por toda la ciudad.



PEGADO AL TELÉFONO.

En una época en la que Internet no existía ni en las novelas pulp de ciencia-ficción, las cabinas de teléfono (tanto las públicas como los postes de policía) serán tus aliadas a la hora de comunicarte con comisaría, investigar una matrícula o pedir la dirección de un sospechoso.



Sabías que...

La aparición en L.A. Noire de un buen número de actores de Mad Men no es casual. Ambos comparten la misma directora de casting: Laura Schiff.

Tras unas cuantas horas crearás haberle tomado la medida al juego, haber dominado completamente la rutina de investigar, interrogar y detener al culpable. Pero no tardarás en caer en tu error, como hicimos nosotros. La genuina grandeza de L.A. Noire, mas allá de sus extraordinarios logros gráficos, reside en su capacidad para reinventarse cada vez que Cole Phelps, el protagonista del juego, es trasladado de un departamento de policía a otro. Trabajar de patrullero o investigar accidentes en Tráfico poco tiene que ver con resolver crímenes en Homicidios, o enfrentarse

a lo peor de la sociedad en Antivicio. Incluso un departamento como el de Incendios, tan aburrido a priori, proporciona momentos inolvidables. La mecánica de L.A. Noire, férreamente asentada sobre un guion notable, no despliega el libre albedrío de un GTA o de Red Dead Redemption. Aquí no vas a poder resolver los casos en el orden que te venga en gana, sino a medida que se te vayan presentando. No obstante, podrás conducir a tu antojo por toda la ciudad, resolviendo los 40 casos secundarios que la emisora de la policía irá escupiendo por la radio mientras estás al volante. Incluso en ese aspecto, se nota los esfuerzos de Rockstar y Team Bondi para complacer a todo tipo de jugadores: podrás dirigirte a cada localización del mapa

automáticamente (tu compañero será quien conduzca) o conducir tú mismo hasta el siguiente objetivo. Incluso si mueres en una escena de acción varias veces, el juego te dará la oportunidad de saltártela, sin que ello afecte al posterior desarrollo de la aventura.

Otro aspecto reseñable es la estupenda utilización del sonido, de la vibración del DualShock, para resaltar indicios y pistas. Si eres un purista, podrás desactivar esta ayuda, pero la mayoría de los usuarios lo agradecerán.

POR FAVOR, SEÑORA, SOLO LOS HECHOS

Buena parte del presupuesto de L.A. Noire se destinó a capturar los movimientos faciales de más de 400 actores. Lejos de ser una frivolidad gráfica, este aspecto cumple un

LA EMISORA DE LA POLICÍA TE PROPORCIONARÁ 40 CASOS SECUNDARIOS



⚡ No dejes sin revisar ni un centímetro de la escena del crimen. La pista más miserable puede ser la llave para resolver cada caso.

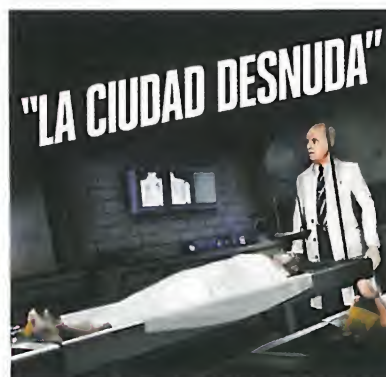
😊 Otro rostro famoso. Este sospechoso tiene el rostro y la voz de Greg Grunberg, el Matt Parkman de la serie *Héroes*. ¿Le reconoces?



😊 El mismísimo Solid Snake estaría orgulloso de las dotes de Cole Phelps para el siglo. A la hora de seguir a esta sospechosa, tendrá que ocultarse tras esquinas, fingir que lee un periódico o sentarse en el sillón de un limpiabotas.

PREPEDIDOS Y DESCARGABLES.

Aunque en un principio, las misiones extra son exclusivas para aquellos que reservaron el juego en uno u otro establecimiento, confiamos en que en un futuro cercano estén disponibles desde la Store de PSN estas y muchas más.



PS3

TEST

A B X O

Ⓢ A lo largo de la aventura, Phelps irá ascendiendo de un departamento de policía a otro.



L.A. NOIRE

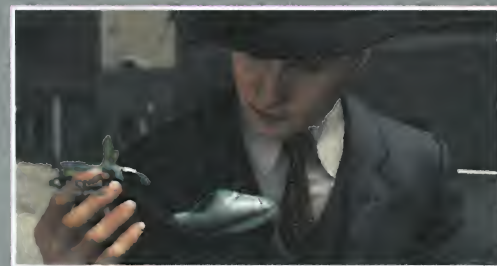


Ⓢ El forense te proporcionará algunas pistas, aunque las mejores las tendrás que encontrar tú solito.



La pista esencial

Aunque será tu habilidad para interrogar a los sospechosos la que dé la puntilla a los casos, no tendrás nada de qué acusarles hasta que reúnas un buen puñado de pruebas. Inspecciona metódicamente cada palmo del escenario del crimen o la residencia del sospechoso en cuestión. Unas notas musicales te indicarán dónde empezar a usar tus dotes de sabueso rastreador, mientras que una ligera vibración del *DualShock* te indicará no solo la proximidad de una prueba, sino la necesidad de inspeccionarla en el ángulo correcto para hallar un indicio determinante. Un último consejo: tómate tu tiempo a la hora de reunir pruebas antes de sentarte a hablar con un testigo o un sospechoso.



Ⓢ papel decisivo en la mecánica del juego. El escenario del crimen, las pistas que allí recabas, son solo el punto de partida. El éxito dependerá de tu habilidad para leer la mentira, la duda, en los ojos de testigos y sospechosos. En algunos casos tendrás que realizar interrogatorios cruzados, con la esperanza de que los implicados acaben acusándose entre ellos. Y no todos serán escoria de la talla de Mickey Cohen y Johnny Stompanato (dos genuinas leyendas del hampa angelina). En más de una ocasión tu culpable será un comerciante, o un intachable padre de familia. Y si metes la pata en un interrogatorio, no te preocupes: podrás repetir casos anteriores desde el menú principal.

UN CLÁSICO HECHO PARA PERDURAR

Rockstar no se prodiga demasiado en sus lanzamientos, pero los últimos están entrando directamente en los *rankings* de los mejores juegos de la historia de PS3. Ojalá *L.A. Noire* sea un éxito de ventas y no corra la misma suerte comercial de ese otro título valiente llamado *Heavy Rain*. No sería justo que entre tanto *shooter* y tanto *sandbox* anodino, una aventura tan ambiciosa, tan extraordinaria, como *L.A. Noire* no se ganara un lugar en el corazón y las estanterías de los usuarios de PlayStation. Puede que no sea tan épico y extenso como *Red Dead Redemption* (aunque me llevó 18 horas acabarme el juego, y aún me quedan 37 casos secundarios

por resolver), pero la calidad del guion, el impresionante trabajo invertido en sus gráficos, y la originalidad de una mecánica que te enfrentará a auténticos embusteros poligonales, lo convierten en un *rara avis* dentro de un industria obsesionada por las secuelas y las apuestas seguras.

Algunos detalles del juego, como el control a la hora de disparar, son mejorables, pero se quedan en una anécdota ante la incontestable calidad de una aventura que esperemos no termine en el *Blu-ray* que llegará a las tiendas el 20 de mayo. *L.A. Noire* merecería continuar, en forma de episodios descargables desde PSN, durante los años venideros. Por pedir, que no quede. Ⓢ

EVALUACIÓN



El modelado y la animación facial de los personajes... jamás has visto algo parecido. La mecánica, tan original como apasionante.



El control, durante los tiroteos a pie, es un poco rudimentario. Los subtítulos en castellano no recogen lo que nos van diciendo por la calle.

GRÁFICOS

Jamás has visto expresiones faciales tan realistas como las de este juego. Y la ciudad es impresionante.

9,5

SONIDO

Voces en inglés (con subtítulos en castellano) y música licenciada y programas de radio de la época.

9,0

JUGABILIDAD

Habría usuarios que encuentren su mecánica algo repetitiva, pero otros quedarán fascinados.

9,2

DURACIÓN

Unas 18 horas, sin contar las 40 misiones que te encargan por la emisora, el modo libre y los colecciones.

9,3

ON-LINE

Casos descargables y posibilidad de ver cómo actuaron otros usuarios vía Social Club.

8,5

RENDIMIENTO

L.A. Noire alcanza nuevas cotas gráficas y demuestra que aún es posible hacer juegos originales.

9,5

TOTAL

Una aventura impresionante y singular en la que Rockstar vuelca su talento y audacia.

9,4

White Knight Chronicles II © 2011 Sony Computer Entertainment Inc. Published by LEVEL-5 Inc. "White Knight Chronicles" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



es.playstation.com



WHITE KNIGHT CHRONICLES™ II

Conviértete en el Caballero, conviértete en Leyenda.
Comienza tu aventura en la emocionante saga
de White Knight Chronicles™.
EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO



INCLUYE VERSIÓN

WHITE KNIGHT
CHRONICLES™
REMASTERIZADA

TAMBIÉN DISPONIBLE EN PSP™

WHITE KNIGHT
CHRONICLES™
ORIGINS



PlayStation®



SONY
make.believe

TEST



PS3



Género
Acción/Puzzle
Compañía
Valve
Desarrollador
Valve
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
1-2

On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano

Resolución
Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P.
Recomendado
64,95 €

www.thinkwithportals.com/

12

LA ALTERNATIVA



THE ORANGE BOX. Contiene el primer e inigualable Portal, junto a otros clásicos de Valve.

Los láseres son letales, pero también sirven para activar dispositivos como esas setas que abren la puerta. Un cubo-prisma, un par de portales y...

PORTAL 2



△ SUPERANDO ○ LO QUE × PARECÍA □ INSUPERABLE

Es perfectamente comprensible el entusiasmo que rodea a **Portal 2** entre prensa especializada y fans en general: el juego de Valve ha mejorado y potenciado algo que parecía cerrado, preciso e insuperable. Es decir, un guiño redondo, un planteamiento y una estética original y reconocible (identificarás una captura de los juegos de Portal sin lugar a dudas... ¡y eso que no se ve a la protagonista!), un desarrollo intrigante y con una mecánica perfectamente medida, un sentido del humor agudo e inteligente... bueno, pues todo eso está en **Portal 2**, pero multiplicado. En el modo Historia el comportamiento de la villana GLADOS se matiza de forma que no podemos desvelar aquí, y la nueva Inteligencia Artificial con la que tiene que bregar la silenciosa Chell, Wheatley, es sencillamente desternillante (hazte un favor y juega a **Portal 2** en versión original). La mecánica de juego sigue siendo la misma (Chell posee una pistola de portales que permite comunicar de forma instantánea dos puntos alejados entre sí, y con ella tiene que sobrevivir a multitud de pruebas), pero Valve se permite introducir gran cantidad de nuevos elementos en los puzzles (empezando por los

fluidos, continuando por los cubos nuevos y acabando por los rayos transportadores y las plataformas infinitas) y consigue que cada nuevo puzzle sea completamente distinto del anterior, al mismo tiempo que perfectamente medido para que el jugador aprenda por sí mismo cómo resolverlos. Es decir, como juego de puzzles, **Portal 2** es perfecto.

Pero también va mucho más allá. Ya con tiempo suficiente para explayarse (**Portal 2** ya no es un inesperado obsequio dentro de un recopilatorio, como el primer Portal, sino un título hecho y derecho y con todas las de la ley), el argumento de **Portal 2** da unos cuantos giros que aquí no vamos a desvelar. Pero son giros tan cuidados, tan coherentes con el universo del juego, que no solo cambian su ambientación o su argumento, sino que cambian el propio género de **Portal 2**, y te encontrarás con que, sin darte cuenta, **Portal 2** ya no es un juego de puzzles, sino... otra cosa. Y en esa otra cosa reside una de las aventuras más asombrosas, inteligentes y mejor construidas que vas a catar

en un juego este año. Y todo permaneciendo fiel a las virtudes que hicieron grande al primer Portal: sencillez, amor por los detalles y un sentido del humor completamente demoledor.

Podría decirse que el modo multijugador es la guinda del pastel de **Portal 2** (decir «la tarta» quizás sería más exacto, ¿no?), pero no: el multijugador está pensado desde cero y creado teniendo en cuenta esa peculiar naturaleza, involuntariamente cooperativa, que tenía el primer Portal. Si jugasteis con alguien al lado, sabéis de qué hablamos: aunque Portal solo admitía partidas para un jugador, de forma intuitiva permitía que varias personas colaboraran en la resolución de los puzzles, dada la naturaleza tranquila y reflexiva del juego. Pues bien, en **Portal 2** esa curiosa particularidad se ha incluido en el propio juego, y si el modo Historia es divertido, el cooperativo lo es doblemente, con puzzles pensados desde el primer momento para ser resueltos entre dos personas y el doble de duración que el modo para un jugador. ○

SI «STILL ALIVE», LA CANCIÓN DE «PORTAL», TE PARECIÓ GRANDE, ESPERA A OÍR «WANT YOU GONE»



La femenina GLaDOS y el verborrónico Wheatley son las dos inteligencias artificiales que te guiarán y acosarán en el transcurso de Portal 2.



? Sabías que...

El papel de Chell en Aperture Science se explora en «Lab rat», un webcomic publicado por Valve poco antes del lanzamiento de Portal.

« Sí, junto a la pistola hay una patata. Y sí, eso parece una torreta de vigilancia mutada con un Companion Cube. El guión de Portal 2 está lleno de sorpresas.



⚙️ **FLUIDOS.** Hay tres: los azules convierten el suelo en goma. Los naranjas hacen que te deslices por las superficies. Y los blancos convierten cualquier superficie en una zona donde hacer portales.



⚙️ **COOPERATIVO.** El modo Cooperativo está tan trabajado como el modo Historia, con sus propios puzzles y su propia mecánica de juego. No es de extrañar que sus protagonistas centren la portada.



⚙️ **COCHAMBRE.** El descenso a las profundidades de Aperture Science es un metafórico viaje en el tiempo en el que muchas de tus preguntas serán respondidas... y surgirán otras nuevas.



EVALUACIÓN



En un mundo perfecto todos los juegos serían así, divertidos, inteligentes, accesibles, y cómo no, bien escritos, planteados y desarrollados.



Visto lo visto, el único juego que se atreverá a continuar el legado y las lecciones de «Portal 2» será, con suerte... «Portal 3».

GRÁFICOS

No te precipites: técnicamente pueden no ser deslumbrantes, pero a nivel de diseño son geniales.

8,8

SONIDO

Cuidado y sutil. Voces originales increíbles y sí, Jonathan Coulton vuelve a encargarse de los créditos.

8,5

JUGABILIDAD

Perfecta, medidísima, toda una lección de diseño y ejecución de mecánica. Lo mejor del juego.

9,5

DURACIÓN

No es un título muy extenso, aunque seguro que repites. Este verano, DLC gratuito con nuevos niveles.

8,5

ON-LINE

El Cooperativo es uno de los puntos fuertes del juego, y funciona perfectamente en línea.

8,0

RENDIMIENTO

No exprime el hardware de la PS3, pero obviamente, con su planteamiento, no es necesario.

8,0

TOTAL

Nunca una puntuación había sido tan injusta. Créenos: «Portal 2» merece un diez total y absoluto.

9,5

TEST



PS3



Género
Shooter
Compañía
Bethesda
Desarrollador
Splash Damage
Distribuidor
Koch Media
Jugadores

On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución
Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P.
Recomendado
65,99 €

www.brinkthegame.com

16

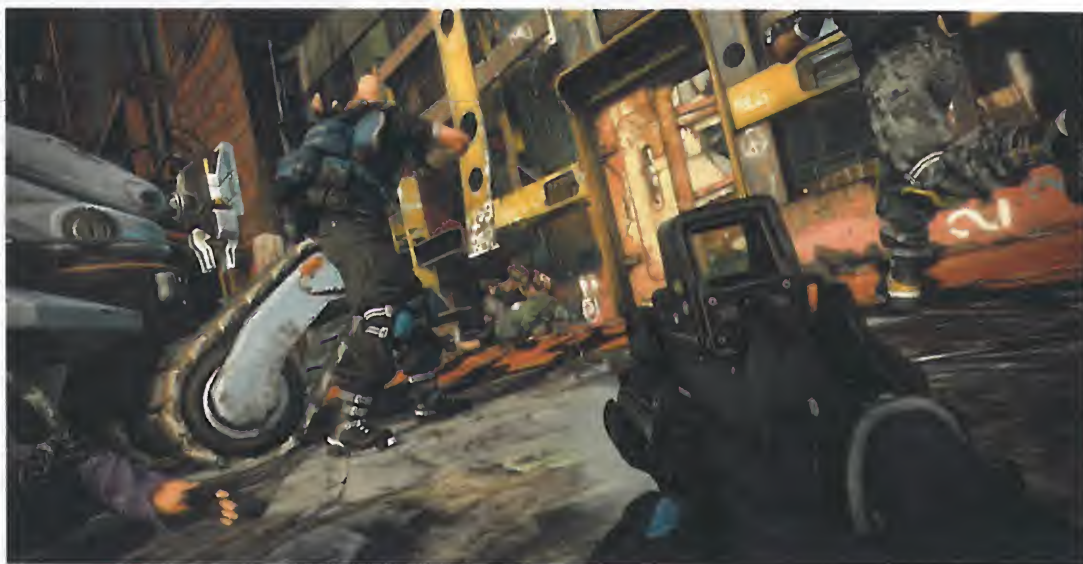
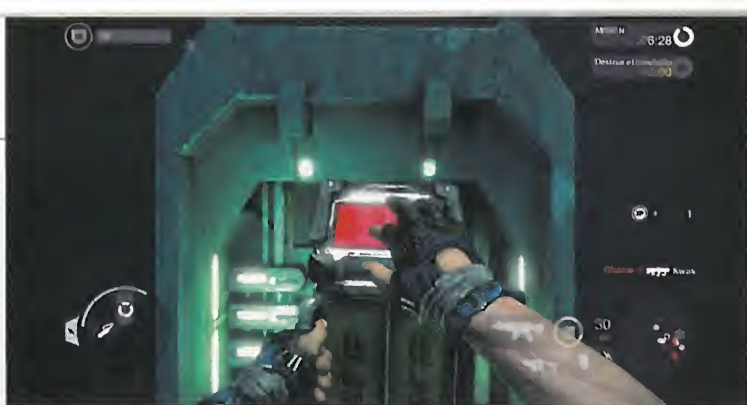
LA ALTERNATIVA



THE ORANGE BOX.
Por muchos motivos, pero sobre todo porque incluye el genial Team Fortress 2.



En el modo Retos podrás demostrar tu habilidad con el botón SMART.



BRINK



AL CALOR DE LAS MULTITUDES

Durante los últimos años, el multijugador On-line ha pasado de ser un valor añadido a convertirse en la razón de ser de todo FPS que llega al mercado. **Brink** no es una excepción. Esta creación de **Splash Damage** (*Wolfenstein: Enemy Territory*) sigue la estela del memorable *Team Fortress* de **Valve**, presentando dos facciones con cuatro clases bien diferenciadas (soldado, espía, ingeniero y médico), en una despiadada lucha por controlar una ciudad futurista llamada Ark. Con un diseño de personajes absolutamente rompedor y una mecánica frenética (aunque en ocasiones algo caótica), los objetivos de cada partida de **Brink** van evolucionando a la par que la apariencia, armamento y habilidades de sus contendientes. El juego no consiste solo en disparar sobre el contrario: hay que actuar en equipo y explotar las habilidades de nuestra clase para resolver

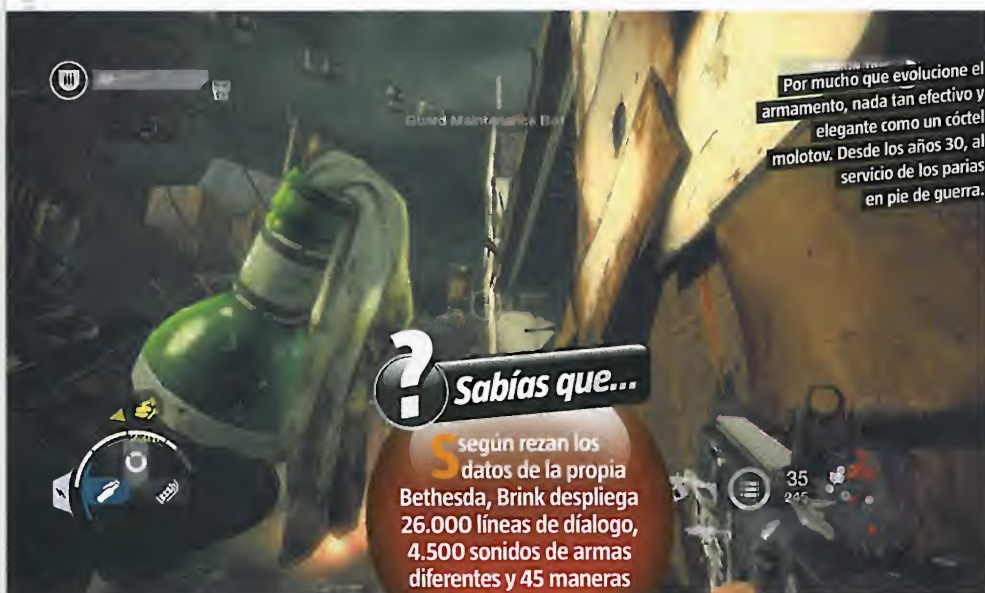
las misiones que nos irán planteando en pleno combate. El espía «hackea» sistemas y es capaz de adoptar el aspecto de un enemigo muerto. El soldado proporciona munición a sus compañeros y dinamita estructuras. El ingeniero las repara y coloca torretas y minas. Y el médico se encarga de curar a los compañeros caídos.

La personalización (con 102.000 billones de variaciones) es la principal seña de identidad de **Brink**, no solo a nivel estético sino en cuanto a armamento y habilidades. Construye un personaje y descubre las bondades del botón **SMART** (L2), con el que sortearás cualquier obstáculo sin por ello dejar de disparar. Esta habilidad, inspirada en el *parkour*, también estará condicionada por la complejidad física de tu personaje. Un

soldado corpulento aguanta más daño, carga con armas más potentes, pero es incapaz de saltar, mientras que un fulano ligero será capaz de andar prácticamente por las paredes, al estilo de *Mirror's Edge*.

Gráficamente resultón (los escenarios presentan dientes de sierra, pero el diseño de personajes es maravilloso), **Brink** es capaz de ofrecer meses de diversión... siempre y cuando uno se centre en el juego On-line. En el modo Campaña (que no es más que un multijugador con bots y algunas intros resultonas), el juego pierde mucho fuelle debido a la torpe IA de tus aliados. Acabarás pidiendo a gritos la asistencia de un médico (que siempre estará a 30 metros de distancia), encargándote tú de todo y al final, perdiendo la paciencia. ○

BRINK SIGUE LA ESTELA DE TEAM FORTRESS, CON DOS FACCIÓNES Y CUATRO CLASES BIEN DIFERENCIADAS



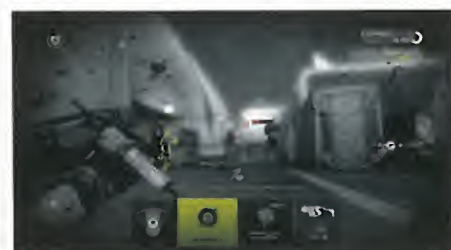
Por mucho que evolucione el armamento, nada tan efectivo y elegante como un cóctel molotov. Desde los años 30, al servicio de los parias en pie de guerra.

? Sabías que...

Según rezan los datos de la propia Bethesda, Brink despliega 26.000 líneas de diálogo, 4.500 sonidos de armas diferentes y 45 maneras distintas de morir.



En los terminales podrás cambiar de clase, dependiendo del siguiente objetivo principal que se te presente.



Acostúmbrate a esta pantalla: la verás muchas veces. Estás a punto de morir... pero la inyección de un médico podría salvarte.



Jamás se ha visto un shooter con las opciones de personalización que ofrece Brink. Infunde terror (y por qué no, algo de admiración) en las caras de tus rivales con un tatuaje demencial, una máscara impactante y una acertada combinación de habilidades. Todo es ponerse.



SERÁS UNO... ENTRE 102.000 BILLONES.

Acumula experiencia y modifica tu personaje hasta convertirlo en algo absolutamente único: cara, pelo, tatuajes, vestimenta, armamento, habilidades. Las cifras que ha suministrado Bethesda son mareantes: contando todas las modificaciones posibles, Brink permite crear 102.247.681.536.000 variaciones posibles de un mismo personaje. ¿No nos crees? ¿Quieres comprobarlo tú mismo, uno a uno?

EVALUACIÓN



Mecánica frenética, alejada del típico pasillo o los Deathmatch del resto de FPS. El diseño de los personajes, con sus deliciosas caras de caballo.



Jugar solo al modo Campaña resulta un suplicio, debido a la pobre IA de los bots. Se echa de menos un lobby y rankings dentro del juego.

GRÁFICOS

Fantástico diseño de personajes y escenarios. Pero detectarás no pocos dientes de sierra y alguna textura bailarina.

8,8

SONIDO

Magnífico doblaje en castellano, con la posibilidad de elegir 8 voces distintas para tu personaje.

9,0

JUGABILIDAD

El botón SMART es una gran idea, pero las misiones se vuelven en ocasiones algo confusas.

8,5

DURACIÓN

En Off-line no tardarás en frustrarte, pero si te conectas a PSN, te esperan meses de tiros y piques a gogó.

9,1

ON-LINE

La razón de ser de Brink, ya sea en Cooperativo como en dueños masivos, lo pasarás en grande.

9,2

RENDIMIENTO

Ya era hora de que alguien innovara en los FPS, aunque se han pasado con lo de eliminar los lobbys.

8,0

TOTAL

Si juegas solo, mejor busca otro FPS. Pero si vives para el On-line, aquí lo pasarás en grande.

9,0

TEST



PS3



Género
**Aventura/
Plataformas**
Compañía
Disney Interactive
Desarrollador
TT Games
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
1-8
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Resolución
Máxima
1080p
Instalable
No
P.V.P.
Recomendado
49,99 €
es.playstation.com

7

LA ALTERNATIVA



**LEGO SW III
THE CLONE
WARS.** Más
acción que
plataformas.
Basado en la
serie de
animación SW.

Aunque los personajes son caricaturas Lego, hay detalles como el agua del mar que alcanzan gran realismo.

SI QUIERES
SABER TODO SOBRE
LA PELÍCULA PDC EN
MAREAS MISTERIOSAS
VE A LA
PÁGINA 104

LEGO PIRATAS DEL CARIBE EL VIDEOJUEGO

△ YO-HO ○ YO-HO × UN GRAN □ PIRATA SOY...

... «¡Ladrón, salvaje, a todos en alta mar. Todos, brindemos Yo-ho!». Son las palabras que Sparrow canturreaba en la desierta isla de *La Maldición De La Perla Negra*.

Simpáticos, entrañables y adictivos son los videojuegos **Lego**, y no podía ser de otra manera este, basado en la saga *Piratas Del Caribe*. Si el mes pasado hablábamos de **Lego SW III The Clone Wars** como una evolución de la jugabilidad de la saga, centrándose más en la acción y en las batallas multitudinarias que en las plataformas y resolución de puzzles, **Lego Piratas Del Caribe** es un **Lego** clásico. Eso sí, conserva de este la acertada pantalla partida al jugar en modo cooperativo, con el fin de que los personajes se puedan alejar los unos de los otros dentro del mismo escenario. De este modo se consigue que el multijugador sea más dinámico e intuitivo que en anteriores **Lego**.

Traveller's Tales siempre consigue personalizar cada entrega, por lo que nunca encontrarás dos juegos **Lego** iguales. Estudian las maneras de cada personaje, los escenarios... y cada particularidad la trasladan a la jugabilidad. De tal modo

que no solo el look corsario recae sobre las piezas **Lego**, sino también la personalidad de cada uno de los protagonistas de la serie. Así, Jack Sparrow camina alocadamente inclinado hacia atrás y hará uso de su brújula para encontrar objetos imprescindibles para avanzar, el Sr. Gibbs con su martillo reconstruirá las piezas especiales derruidas, la pizpireta Elizabeth Swan es capaz de hacer saltos dobles, Will Turner lanza su espada... y así, irán apareciendo poco a poco cada una de las personalidades más significativas de *Piratas Del Caribe*, hasta Angélica -personaje que Pe Cruz interpreta en la cuarta entrega. ¡Habrà niveles en los que llegarás a controlar de manera alternativa hasta 8 personajes! En total hay 70 a desbloquear con los que podrás rejugar cada uno de los niveles en el modo Libre. Recuerda que si algo caracteriza a esta licencia es que podrás volver a rehacer tus pasos para encontrar *items* valiosos o acceder a esas áreas que solo determinados personajes pueden. **Lego Piratas Del**

Caribe incluye las cuatro aventuras cinematográficas, cada una estructurada en 5 extensos niveles. Así, visitarás *Port Royal*, *Isla Muerta*, *Tortuga*, vivirás batallas navales en *La Perla Negra*, el *Holandés Errante*... Cada escenario está creado a imagen y semejanza de los originales, siempre desde la perspectiva caricaturesca **Lego**, claro (aunque, todo sea dicho, el agua alcanza un realismo sorprendente).

Como no podía ser de otra manera, esta vez veremos a los personajes nadar, bucear e incluso cumplir misiones sumergidos en el agua. Para ello deberás cubrirte con un barril con el fin de poder respirar y caminar bajo el mar. ¡Como en la peli! Sí, muchas misiones están inspiradas en los largometrajes, como también el tener que vencer a la tripulación maldita bajo la luz de la luna. Será porque *Piratas del Caribe* me chifla, o no, pero los numerosos guiños que aparecen en el juego lo convierten en uno de los más divertidos títulos **Lego** aparecidos hasta la fecha. ○

**REVIVIRÁS LAS CUATRO AVENTURAS CINEMATOGRAFICAS
DESDE LA CARICATURESCA PERSPECTIVA LEGO**



BUCEANDO

Como novedad, los personajes Lego podrán nadar y bucear. Y si quieres caminar bajo el mar, sin que te quedes sin oxígeno, ponte un barril de los que encuentres cerca.

Cada personaje posee unas cualidades específicas. Jack Sparrow, por ejemplo, con su brújula encontrará objetos ocultos bajo tierra.

? Sabías que...

El primer juego de PDC se tituló La Leyenda De Jack Sparrow y salió en 2006 para PS2. Narra las aventuras del pirata tras lo sucedido en La Maldición...



A LO TEATRILLO NIPÓN. El juego no se instala, por lo que tendrás que «sufrir» algunas pantallas de carga, pero son tan simpáticas que se te harán muy cortas.

MAPAS. Hay cuatro en total, cada uno te llevará a revivir los momentos más importantes de La maldición de la Perla Negra, El cofre del hombre muerto, En el fin del mundo y En mareas misteriosas.

EN COOPERATIVO. Como en todos los juegos Lego, podrás jugar con un amigo el modo Historia. Cuando os alejéis el uno del otro, la pantalla se partirá en dos.



EVALUACIÓN



Los continuos guiños hacia la saga cinematográfica hacen de esta entrega una de las más carismáticas de la serie Lego.



Por poner algún «pero»: controlar a ocho personajes a la vez es algo caótico. Aún así el sistema empleado es bastante intuitivo.

GRÁFICOS

Todo está recreado con fidelidad desde una perspectiva Lego. El agua del mar es digna de contemplar.

8,6

SONIDO

La característica melodía de la saga filmica ameniza los momentos más emblemáticos del juego.

8,5

JUGABILIDAD

Más intuitiva que Lego SW III. Además se centra más en las plataformas que en la acción.

8,9

DURACIÓN

Las cuatro pelis están estructuradas en cinco extensos niveles cada una y planteados para ser rejugados.

8,7

ON-LINE

El día que incluyan cooperativo a través de la red, será pura adicción.

-

RENDIMIENTO

Lego SW III fue mucho más ambicioso al juntar a centenares de enemigos en pantalla. Este es más modesto.

8,4

TOTAL

El gran carisma de Sparrow unido al de Lego, hacen de este título un juego más que apetecible.

8,9

TEST



PS3



Género
Shooter destructor
Compañía
THQ
Desarrollador
Volition Inc.
Distribuidor
THQ
Jugadores
1-4
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución
Máxima
720p
Instalable
Sí (1.962 MB)
P.V.P.
Recomendado
69,99 €
www.redfaction.com

18

LA ALTERNATIVA



RED FACTION GUERRILLA.
Si no jugaste al título anterior ahora lo podrás encontrar a precio de risa. No te lo pierdas.

Nuevamente un miembro de la familia Mason es el encargado de salvar Marte. Esta vez la amenaza son unas extrañas criaturas surgidas de las profundidades del planeta.

RED FACTION ARMAGEDDON

△ DEMOLICIONES ○ VOLITION × VUELVE A □ LA CARGA

Si tuviéramos que desgranar la saga *Red Faction* como una suma de ingredientes, probablemente diríamos que es una receta destructiva con grandes dosis de acción y libertad, y un ligero toque político. Esto ha sido así hasta ahora, cuando **Volition** ha decidido mutar el nuevo *Armageddon* hacia una tendencia más genérica. Y es que, este nuevo título, sacrifica estos dos últimos componentes en favor de una mayor espectacularidad y una historia más peliculera. El resultado es un juego más lineal y con nulas capacidades de exploración, aunque sigue manteniendo la destrucción por bandera y añadiendo un sinfín de novedades jugables.

Como no podía ser de otra manera, un miembro de la familia Mason, en este caso Darius, nieto de Alec quien liberó al pueblo de Marte durante las revueltas en *Guerrilla*, es el protagonista de esta historia. En este caso, tras una misión rutinaria, liberará accidentalmente una especie de alienígenas

que atacarán a la población humana causando innumerables bajas.

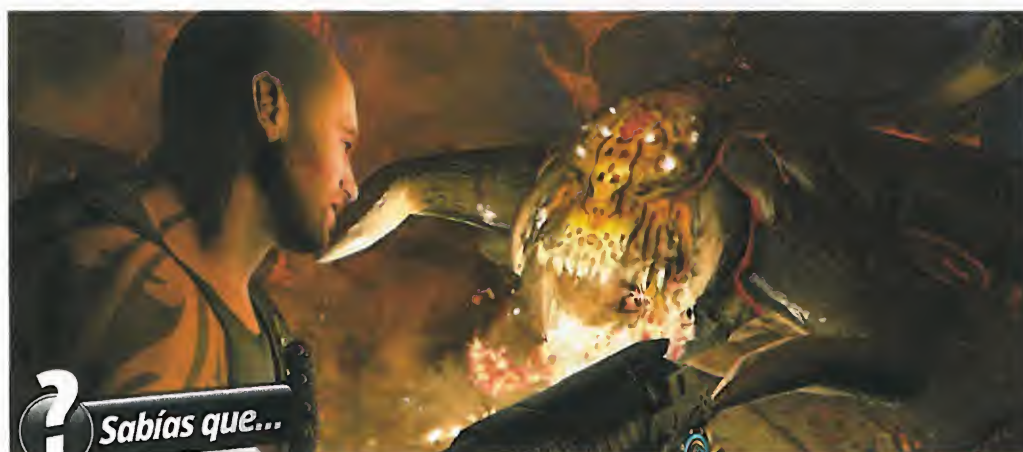
El juego se desarrolla, en un 80 por ciento, en los túneles bajo tierra donde Darius tendrá que acabar con esta nueva amenaza a lo largo de 22 misiones que nos ocuparán unas 10 horas. Para ello cuenta con una cantidad ingente de armas (hasta 17) de entre las que destaca la Pistola Magnética, un divertido instrumento que nos permite seleccionar un objeto o enemigo para golpearlo contra cualquier parte del escenario de una manera muy sencilla. También tendremos fases a bordo de vehículos donde nos encontraremos desde una armadura con láser y cohetes a una nave de combate, pasando por un robot araña, entre otros. En esta entrega

se ha potenciado el componente rolero, de forma que con la chatarra que vayamos recogiendo podremos ir adquiriendo habilidades para utilizar en cualquier modo de juego. Además, el *Nano Forge* que utiliza nuestro protagonista nos ofrece tres tipos de habilidades en combate, como son el impacto, la descarga y el escudo, además de la nueva función de reconstrucción. Con ella podremos regenerar los objetos que hayamos ido destruyendo, además de poder acceder a caminos de otra forma inaccesibles. Un interesante binomio entre destrucción-regeneración, aunque no totalmente aprovechado.

Una vez acabado el juego, *Armageddon* ofrece dos modos de juego muy divertidos: aniquilar escenarios en el modo Ruina mientras consigues las mejores puntuaciones, o unirte a tres amigos en Epidemia para sobrevivir a ingentes oleadas de enemigos. La destrucción está servida, ¡dos platos por favor! ○

ARMAGEDDON OFRECE MÁS ARMAS, MÁS VEHÍCULOS Y MÁS DESTRUCCIÓN

¿Cómo? Un unicornio de colores que dispara un rayo por el trasero... Pasaos el juego y disfrutaréis de la mejor arma de la historia.



? Sabías que...

La película **Red Faction Origins** cuenta los sucesos acaecidos entre **Guerrilla** y **Armageddon** con **Adam Hale** como enemigo.

Las habilidades del **Nano Forge** nos permiten reconstruir caminos destruidos para avanzar y encontrar objetos de mejora.



MODO RUINA Y EPIDEMIA. Cuando hayas acabado el modo Campaña todavía queda juego para rato. Tú eliges si prefieres acabar con los escenarios para lograr las mejores puntuaciones en el modo Ruina o jugar con hasta tres amigos en el modo Epidemia para acabar con todas las hordas de enemigos.

EVALUACIÓN



La entrega más espectacular y con más novedades jugables, destacando la gran variedad de armas y la posibilidad de reparar escenarios.



... Aunque echamos un poco de menos el mundo abierto de **Guerrilla** donde poder hacer el loco a nuestro antojo. No se puede pedir todo...

GRÁFICOS

Impresiona sobre todo el motor encargado de las físicas, aunque los diseños de enemigos son un poco pobres.

8,8

SONIDO

Pasable. No está doblado al castellano. Buenos efectos de sonido, aunque la BSO es algo anodina.

8,6

JUGABILIDAD

Muchas armas y habilidades que podemos mejorar, vehículos y variedad en las fases. Sin duda su gran baza.

9,2

DURACIÓN

La Campaña ofrece la duración habitual, pero gana enteros con los modos Ruina y Epidemia.

8,5

ON-LINE

Multijugador cooperativo con 3 amigos. Se nos antoja un poco escaso para lo que puede ofrecer.

8,2

RENDIMIENTO

Aún siendo lineal, destaca la fluidez pese a la cantidad de elementos interactivos en pantalla.

9,0

TOTAL

Supone un punto de inflexión que gustará a casi todos los seguidores de la saga.

8,9

Por Lloyd



ENTREVISTA CON...



DAN SUTTON

Associated Producer

¿Qué es lo que más destacaría de los nuevos elementos que aporta **Armageddon** a la saga?

Uno de los cambios que hemos hecho y el más importante diría yo, ha sido incluir la posibilidad de reparación. Reparar cualquier cosa del mundo en el que nos encontramos y poder acceder a zonas secretas de esta forma nos parece una genial idea. También hemos potenciado el componente rolero.

En **Armageddon** han optado por un juego más lineal que **Guerrilla**.

Hemos tratado de contar una nueva historia pero sin olvidar los mejores elementos de **Guerrilla**. Para ello hemos apostado por un entorno menos abierto pero más espectacular en cuanto a destrucción. La tecnología de destrucción es muy cara como para programar este juego en un entorno abierto.

¿Qué ha sido del trasfondo político de la saga?

Guerrilla era más de derrotar al régimen en el poder, pero aquí en **Armageddon** es distinto, la cosa va más de ir superando luchas, obteniendo poderes, agua o comida a lo largo de la historia. Es decir, se trata más de una lucha por la supervivencia de Marte que de una revuelta con tintes políticos.

TEST



PSP



Género
RPG
Compañía
Atlus
Ghostlight
Desarrollador
Atlus
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores

On-line
No
Texto-doblaje
Inglés
P.V.P.
Recomendado
39,95 €
www.atlus.com/p3p/

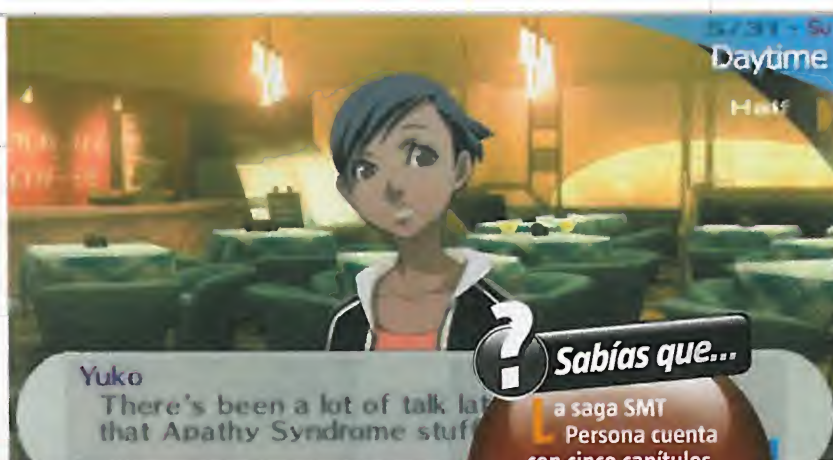
12



LA ALTERNATIVA



FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLLECTION.
Otro gran remake de un RPG clásico.



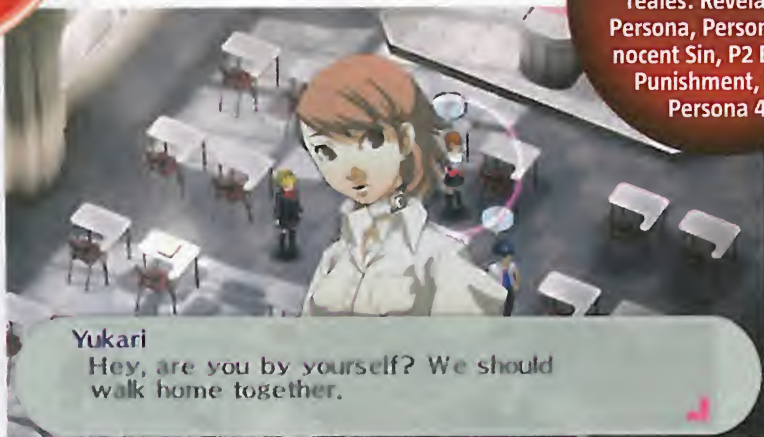
Yuko

There's been a lot of talk lately about that Apathy Syndrome stuff.

? **Sabías que...**

La saga SMT
Persona cuenta
con cinco capítulos
reales: Revelations
Persona, Persona 2 In-
nocent Sin, P2 Eternal
Punishment, P3 y
Persona 4.

La edición PAL cuenta con caja especial, libro de arte de tapa dura de 48 páginas, 6 postales y un póster tamaño A3. Eso sí, en inglés.



Yukari

Hey, are you by yourself? We should walk home together.



La atrayente estética de la saga sigue presente en un capítulo portátil que muestra tonos rosas con el protagonista femenino y azules con el masculino.

SHIN MEGAMI TENSEI PERSONA 3 PORTABLE

⚠ PREPÁRATE ⌚ PARA LA ⌘ HORA ⏏ OSCURA

El mes pasado le tocó el turno al remake de *Final Fantasy IV* y, ahora, sin apenas tiempo de recuperación, tenemos la versión *Portable* de otro de los grandes del género, *Shin Megami Tensei: Persona 3* de Atlus. Los cinco capítulos existentes de *Persona* son tan solo un spin-off de la interminable saga madre *Megami Tensei* (conocida como *MegaTen*). *Persona 3 Portable* hereda el sobresaliente argumento del original de *PS2*, añade mejoras de *Persona 3 FES* (versión ampliada y optimizada) y *Persona 4*, y además incorpora un nuevo protagonista femenino. Así pues, podremos comenzar la aventura con un chico, recomendable si es la primera vez que jugamos a *Persona 3*, o con una chica, para los que ya conozcan *P3* y *P3 FES*. En la nueva versión *Portable* se han sustituido las secuencias de animación que arropaban el original de *PS2* por pantallas estáticas, y la opción de recorrer los escenarios a pie por una navegación vía puntero sobre los escenarios. Este aspecto, a priori negativo, se convierte en todo un acierto ya que logra dinamizar

el acceso al mapeado y a los menús de una forma ejemplar, adaptando a la perfección el legendario RPG a su nueva encarnación portátil. El argumento nos convierte en un estudiante recién transferido a la *Gekkoukan High School* (el curso/juego dura de abril a enero). De camino a la residencia es asaltado por la *Dark Hour*, un periodo de tiempo perdido entre un día y otro que acontece a las doce de la noche, en el que el resto de los habitantes permanecen atrapados en ataúdes. Todo parece indicar que una inmensa torre llamada *Tartarus* en la que habitan las Sombras tiene algo que ver... Un par de días después, en la residencia, serás atacado por las Sombras e invocarás un poder llamado *Persona* (representaciones de la personalidad o segunda alma que residen en nuestro interior) para acabar con ellas. A partir de ese instante te unirás al grupo *SEES*, poseedores también del poder *Persona*, para acabar con la amenaza de las Sombras. Y para ello tendremos que visitar *Tartarus* durante la *Dark Hour*, escenario de los combates y único momento en el que

controlaremos directamente al protagonista, que cuenta con más de 250 plantas divididas en seis bloques, para enfrentarnos al enemigo *final bosses* incluidos- e ir ganando experiencia. Esa será nuestra tarea nocturna pero, ¿qué hacer durante el día? *Persona 3 Portable* pone a nuestra disposición un completo simulador social en el que tendremos que asistir a clase, prestar atención a los profesores, apuntarnos a clubes deportivos o culturales, estudiar en la biblioteca, forjar vínculos sociales con otros personajes (servirá para potenciar a nuestros *Personas*) trabajar, tomar café, cenar, visitar el *karaoke*, comprar armas e *items*... Todo ayudará a que nuestros parámetros de Estudios, Carisma y Coraje vayan progresando. Esta dualidad, día para vivir y noche para luchar, convierte a *P3P* en uno de los RPG más sobresalientes, originales y adictivos de todos los tiempos. Una obra maestra de tres genios, Katsura Hashino (director), Shigenori Soejima (diseño) y Shoji Meguro (compositor) que han creado para nosotros una vida paralela con más de 80 horas de duración. ○



LOS COMBATES HAN MEJORADO.

Las batallas siguen siendo igual de emocionantes e intensas que en la versión PS2, pero se han incorporado jugosas novedades como controlar a todos los miembros del equipo o los ataques cooperativos.

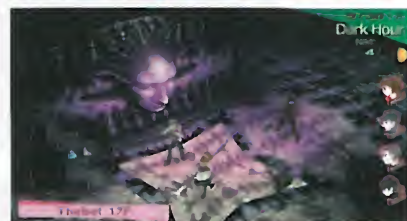


Por The Elf



UNA TORRE LLAMADA TARTARUS.

La gigantesca estructura está formada por más de 260 plantas divididas en 6 bloques. En la entrada podremos salvar partida, visitar la Velvet Room, coger atajos entre pisos y elegir a los acompañantes de expedición.



⊗ **LA VELVET ROOM.** En el salón de terciopelo encontrarás a los enigmáticos Igor y Elizabeth. aquí podrás fusionar Personas, aceptar misiones de Elizabeth y consultar el compendio de Personas.



⊗ **THE DORM O LA RESIDENCIA.** Es el cuartel general del SEES (Specialized Extracurricular Execution Squad) y tu alojamiento durante el curso. Podrás salvar partida, dormir, estudiar, hablar con los demás componentes...



⊗ **UNA NUEVA INTERFAZ PORTÁTIL.** En la versión PSP de P3 te moverás por los escenarios, excepto en Tartarus, a través de menús y posicionando el cursor sobre los iconos correspondientes. ¡Rápido y directo!

EVALUACIÓN



Posiblemente la mejor versión de Persona 3 junto a la versión extendida P3 FES. Interfaz rápido y actualizado, argumento inmejorable y gran B.S.O.



En algunas ocasiones se echan de menos las impactantes secuencias de vídeo de la versión PS2. No ha sido traducido al castellano.

GRÁFICOS

Estética rompedora y personajes muy bien diseñados. Pantallas estáticas con la belleza exigible y un Tartarus bien recreado.

8,5

SONIDO

Shoji Meguro vuelve a sorprendernos con una banda sonora bellamente inestable y muy variada. Hay nuevas melodías.

9,3

JUGABILIDAD

Imposible dejar de jugar gracias a la soberbia mezcla de RPG con simulador social. Podrás elegir chico o chica al comenzar.

9,4

DURACIÓN

Entre 60 y 80 horas de juego más la opción de jugarlo de nuevo con otro personaje. Tartarus se te hará casi infinito...

9,4

MULTIJUGADOR

Es una experiencia muy «personal» e intransferible.

-

TOTAL

El mítico Persona 3 vuelve en plena forma y perfectamente adaptado a las cualidades de PSP.

9,3

TEST



PS3



Género
Simulador de asesino otaku
Compañía
Konami
Desarrollador
Feelplus
Distribuidor
Konami
Jugadores

On-line
Sí (contenido descargable)
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución
Máxima
720p
Instalable
Sí (2.800 MB)
P.V.P.
Recomendado
55,99 €

www.konami.com/games/nomoreheroes

18

LA ALTERNATIVA



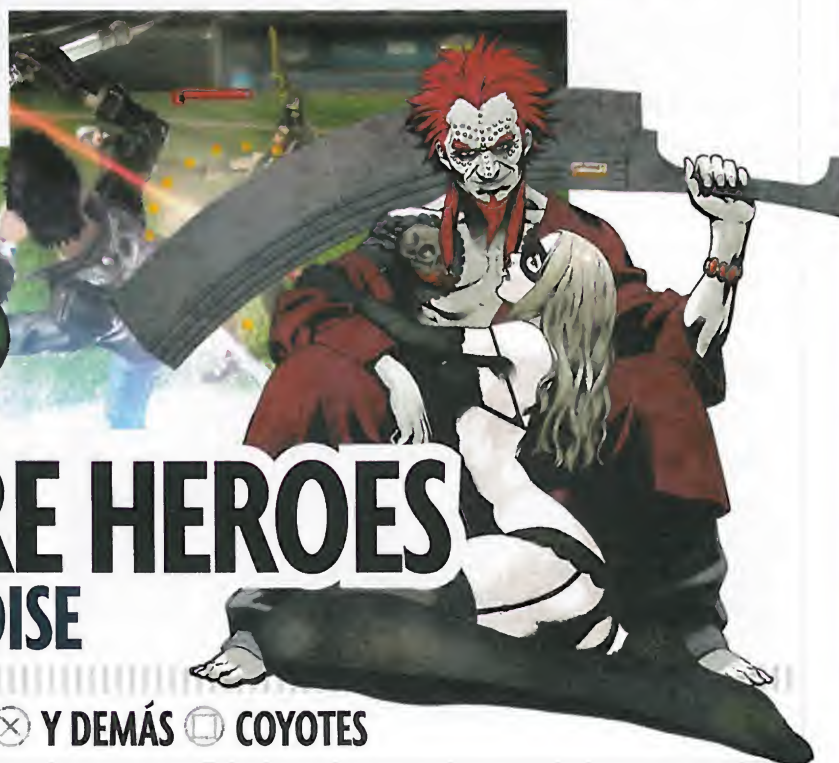
KILLER 7.
Otra gloriosa, aunque incomprensible, ida de olla de nuestro amigo Suda 51.



La censura, para las abuelas que hacen ejercicio con una consola y una tabla. En *No More Heroes* hay mucha sangre, y muchas tripas cortadas al bies.



¿Cómo no adorar a Travis Touchdown? ¡En su chamizo tiene una MegaDrive, con MegaCD y 32X!
¿La habrá comprado en eBay, como el sable láser?



NO MORE HEROES HEROES' PARADISE

△ ASESINOS, ○ GOLFAS, × Y DEMÁS □ COYOTES

Analizar friamente la versión **PS3** de *No More Heroes* no es sencillo. La versión *review* solventa algunos de los lunares de la versión *beta* (las cargas, por ejemplo, siguen siendo numerosas, aunque más breves), pero no ha obrado el milagro gráfico que los más optimistas ansiábamos. Para lo que se espera de un título actual de **PS3**, los gráficos de *Heroes' Paradise* son bastante flojos, por decirlo de manera amable. Entonces, ¿a qué se debe nuestro enamoramiento hacia este juego? Pues a que no hay nada parecido en el catálogo de **PS3**. *No More Heroes* vuelve a dejar patente la genialidad de su creador, Suda 51, un adalid del *punk*, la cultura *pop* y la comicidad a través de la violencia. Diseñado originalmente para la *Wii* de *Nintendo*, esta versión para **PS3** no solo nos llega sin la censura del original, sino que además es compatible con *PS Move*. A nivel personal, me ha resultado

mucho más cómodo y divertido de jugar con el *DualShock*, pero los que quieran vivir una experiencia de juego lo más cercana al original se lo pasarán en grande meneando el mando frente al televisor.

No More Heroes es la historia de Travis Touchdown, un frikazo que gana un sable láser en una puja de *eBay* y decide convertirse en el mejor asesino de Santa Destroy. Para ascender en el *ranking*, debe ir liquidando a los diez asesinos del *top ten* y realizar trabajos para lograr el dinero que cuesta la inscripción para cada duelo. Si decides aceptar el desafío, te espera un desfile de chiflados inolvidables, aliñado con detalles tan elegantes como tener que sentarte en el *W.C.* para grabar partida, una tabla de récords que parece sacada del *Galaga* y ser testigo de los deliciosos

desmanes de la páfida y sensual Sylvia Christel (sí, se llama igual que la actriz de *Emmanuelle*). A través de la mecánica de un modesto *sandbox*, podrás recorrer Santa Destroy a bordo de tu gigantesca (e incontrolable) moto para ir de un trabajo a otro, hasta que llegue el momento de meter la pasta en el cajero automático y partir hacia un nuevo duelo.

Se notan las ganas de *Feelplus* por ofrecer un producto más completo que el original de *Wii* (por ejemplo, si te echas un sueño en el *W.C.* podrás enfrentarte a jefazos de *No More Heroes 2*), pero deberían haber encaminado sus esfuerzos también al apartado gráfico. El entorno de Santa Destroy es demasiado tosco. Y contrasta demasiado con los asesinos, de impecable factura. Si hubieran pulido eso, habría sido un juegazo. ○

NO MORE HÉROES DEJA PATENTE EL GENIO DE SUDA51, ADALID DE LA COMICIDAD A TRAVÉS DE LA VIOLENCIA



UNOS INVITADOS DE ÚLTIMA HORA.

Entre los simpáticos extras que incorpora esta versión PS3, existe la posibilidad de enfrentarte a una selección de jefes de *No More Heroes 2: Desperate Struggle*. Solo tienes que sentarte en el W.C. y, tras grabar partida, el juego te preguntará si quieres echar una cabezadita. Hazlo y despertarás en un ring, a tiempo de enfrentarte a Nathan Copeland o a Kimmy Howell.



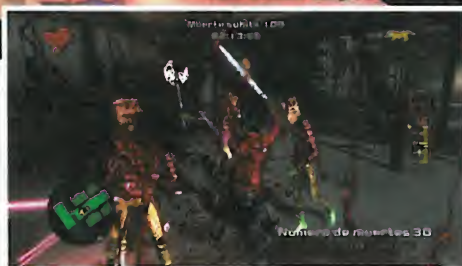
El control de la moto sigue siendo un infierno... pero siempre es mejor que recorrer todo Santa Destroy a pinrel.

? Sabías que...

En Japón se ha editado una segunda versión de *Heroes' Paradise*, con la coetilla Red Zone, que incorpora las mejoras de la versión occidental.

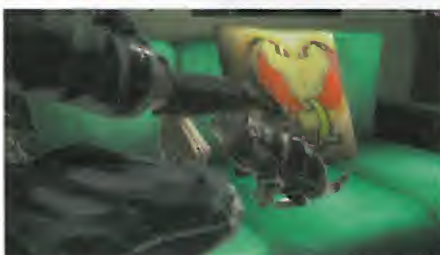


Me echas un poco de crema.



Travis no lo esconde: el verdadero motivo para matar a los asesinos del ranking no es otro que poder beneficiarse a la explosiva Sylvia.

En el motel donde malvive Travis podrás cambiarte de ropa, echar un trago o jugar con su gatita. Para que luego digan que no hay sentimiento en este juego.



Los duelos contra los asesinos del ranking son lo mejor de *No More Heroes*, con diferencia.



JUGAR CON PS MOVE, PARA LOS PURISTAS.

Si quieres experimentar *No More Heroes* tal y como lo diseñó Suda 51 en su día, agarra el PS Move y emularás el control de Wii del original. Eso sí, los mandobles se ejecutan pulsando un botón. Solo sirve de algo menear el Move cuando llega el momento de asestar el corte final, o ejecutar una llave de catch. Al principio hace algo de gracia, pero tras cinco o seis horas, agradecerás la posibilidad de jugar con DualShock.

8,2

EVALUACIÓN



La ausencia de censura. Los detalles chiflados, como grabar sentado en el W.C. Los delirantes asesinos... hasta da penica matarlos.



Para Wii no estaba mal, pero se espera mucho más, a nivel gráfico, en un juego de PS3. Las cargas son bastante pesaditas.

GRÁFICOS

Salvo los personajes (en especial Travis y los asesinos), los gráficos no están a la altura de PS3.

7,9

SONIDO

Los guiños a los juegos de los años 80 alcanzan a la propia música del juego...

8,5

JUGABILIDAD

La moto es horrible y la vida en Santa Destroy es monótona, pero los combates lo compensan.

8,5

DURACIÓN

La búsqueda de dinero y la exploración te mantendrán pegado al juego más de lo que sospechas.

8,6

ON-LINE

Contenido descargable y rankings. Habría estado bien incluir duelos entre jugadores.

7,5

RENDIMIENTO

Un gran detalle la incorporación de PS Move, pero podrían haber mejorado los gráficos.

7,5

TOTAL

O lo amas o lo detestas. Eso sí, encontrarás pocos juegos más chiflados y cazarros que este en PS3.

8,4

TEST



PS3



Género
Conducción
Compañía
Black Bean
Desarrollador
Milestone
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores

16
On-line
Sí (Contenido)
Texto-doblaje
Castellano
Resolución
Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P.
Recomendado
59,99 €
www.sbkthegame.com

3

LA ALTERNATIVA



MOTOGP 10/11.
Por calidad y tradición, siempre es la alternativa más fiable.



» En contra de lo que ocurre en las carreras reales, los rivales suelen ir en grupo. Es un aspecto a mejorar.



SBK 2011

△ MÁS ○ CERCA ⊗ DE □ LA META

Venimos anunciando desde hace tiempo que la saga *SBK* estaba dando el estirón y que cualquier día entraba en la división de los grandes. Pues bien, si hay un año en el que podría acabar dando la gran campanada, puede que termine por ser en este 2011.

Sabemos que suena extraño eso de que el «eterno segundón» pueda terminar superando al todopoderoso, pero es una realidad que el monarca ya no es ni tan poderoso ni tan deslumbrante... y también lo es que el aspirante hace cada día mejor las cosas. Y es entonces cuando llegamos a ese esperado y decisivo momento en el que, analizando bien la situación, descubrimos que nos gustan más cómo se manejan y comportan las motos en *SBK 2011*, que también funciona algo mejor gráficamente, que la jugabilidad es menos sosa y va ganando algunos enteros y que los rivales no son simples obstáculos móviles. Es decir, que uno no

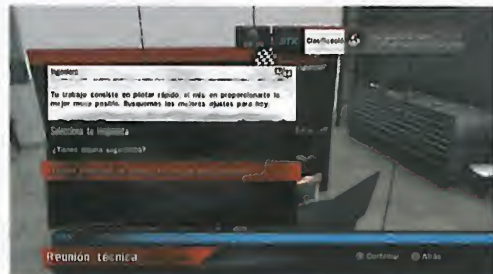
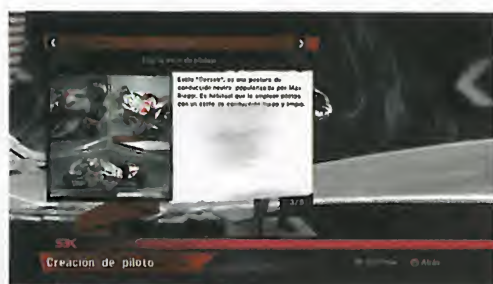
termina de encontrar su punto y el otro evoluciona hasta ser un juego de motos muy correcto, emocionante en la pista y realista en el control. *SBK 2011* no es un diez ni un fuera de serie, pero ya tiene lo suficiente para ser una alternativa real... y aún tiene un enorme margen de mejora. Por el momento, de lo que sí vamos a disfrutar es de una mejor física en las motos, ahora más detalladas y que ya no parecen de juguete, de unos circuitos con algo más de lustre y de un control preciso aunque un tanto sensible. Los efectos visuales, los daños en la moto y la climatología también aportan una dosis extra de realismo... aunque ya podían mejorar los contactos o darse cuenta de que no hay carreras en las que los pilotos discurran en agrupados y en fila india. Lo

que sí nos gusta y convence es la nueva posibilidad de elegir entre distintos tipos de posicionamiento y pilotaje, porque tiene un planteamiento inteligente y puede ser de gran interés para los jugadores más experimentados. En el modo Carrera acabaremos por aprender a pilotar en casi todos los estilos para poder ayudar a los ingenieros a mejorar la moto. De todos los modos presentes en el juego, Carrera vuelve a ser el más interesante al haberle añadido bastantes novedades como los objetivos por prueba y temporada. Empezaremos desde las categorías inferiores y deberemos hacer méritos hasta llegar a las *Superbikes*. También hay que destacar el modo multijugador en Red con carreras de hasta 16 jugadores y en el clásico *versus* a pantalla partida. ○

AUNQUE AÚN TIENE QUE DÉPURAR ALGUNAS COSAS, YA ES UNA ALTERNATIVA SÓLIDA E INTERESANTE A MOTOGP



? Sabías que...
El mundial de SBK nació en 1988 y, a diferencia de MotoGP, las motocicletas deben ser derivadas de las de serie y se exigen mínimos de unidades fabricadas.

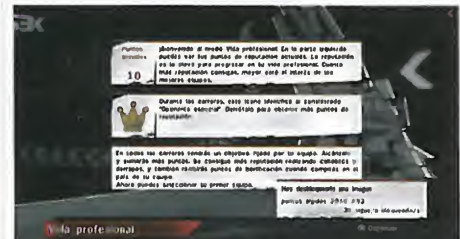


ESTILOS DE PILOTAJE.

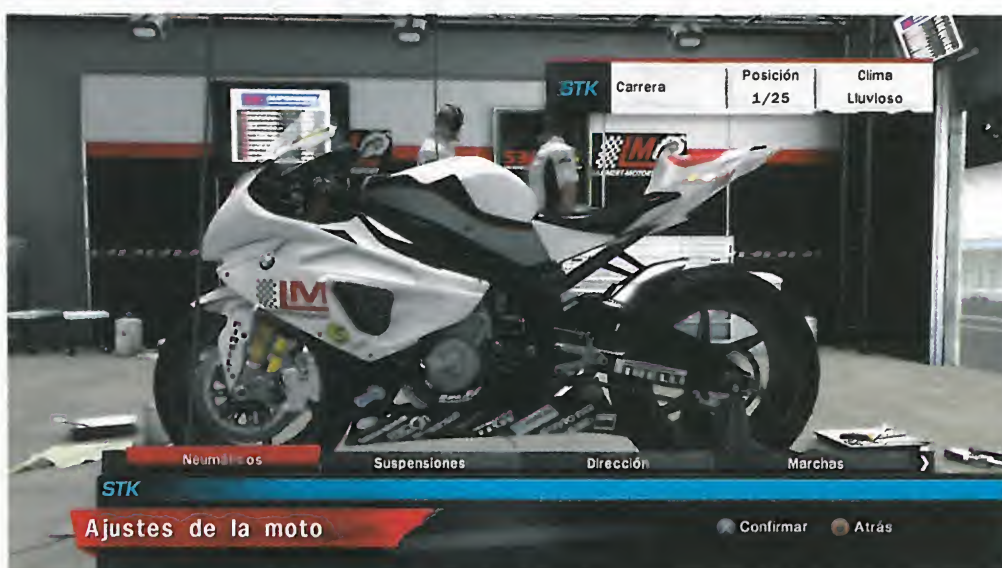
Es la gran novedad de esta entrega y supone un acercamiento más a la realidad. Son cinco y están inspirados en el estilo característico de cinco pilotos reales. Influye la forma de sentarse en la moto, más vertical o más tumbado, y también la forma de afrontar las curvas inclinando más o menos la moto o sacando mayor o menor cantidad de cuerpo por fuera. Los que gusten de derrapar, están de suerte.



Los ingenieros nos plantearán retos para comprobar los límites reales de nuestra moto y mejorarla en sus puntos más débiles.



Una de las daves del juego será superar al «Oponente Especial». Además de prestigio, nos ayudará a recibir mejoras.



Aunque lo más inteligente suele ser dejarle a la máquina el tema de los ajustes y las configuraciones, siempre podremos hacer algún experimento que nos permita ser, por ejemplo, más rápidos aunque la moto después resulte más nerviosa e incontrolable en curva. Se puede tocar absolutamente todo.

EVALUACIÓN



Más realista y divertido que su antecesor. El modo Carrera Deportiva es muy entretenido y con nuevos alicientes. Los estilos de pilotaje.



Los rivales siguen marchando en grupo, cosa que rara vez pasa en la realidad. El sonido es demasiado limpio, como muy de estudio.

GRÁFICOS

Es uno de los que mejor reflejan el comportamiento de la moto en curva. En lo demás puede mejorar.

8,6

SONIDO

El tema principal y el de los menús son pegadizos. Los FX son más bien normalitos y sin garra.

8,0

JUGABILIDAD

Cada uno podrá adecuar la dificultad a su gusto. Carreras emocionantes y control mejorado.

8,6

DURACIÓN

El modo Carrera y el multijugador nos tendrán entretenidos durante muchas horas.

8,7

ON-LINE

Carreras en Red con hasta dieciséis jugadores simultáneos. Hay varios tipos de competiciones.

8,5

RENDIMIENTO

No es un juego que saque demasiado partido a las posibilidades de PS3 ni a los mandos.

7,8

TOTAL

Han conseguido un juego de motos entretenido, serio y con elementos novedosos de gran interés.

8,6



TEST



PS3



Genero
Conducción
Compañía
THQ
Desarrollador
THQ Digital Studio Phoenix
Distribuidor
THQ
Jugadores
1-12
On-line
Si
Texto-doblaje
Castellano
Resolución
Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Rec.
39,95 €
www.mxvsatv.com/

3

LA ALTERNATIVA



MX vs ATV REFLEX.
Es la gran alternativa pero cuesta algunos euros más.



MX vs ATV ALIVE



ⓧ Para tomar la curva bien ahora hay que tumbarse moto y piloto al mismo tiempo. De la forma tradicional estaremos obligados a frenar para no salirnos de la pista.



△ MÁXIMO ○ CONTROL ⊗ REALISMO □ EXTREMO

La saga más prestigiosa del género regresa a PlayStation 3 con una entrega especial en la que el valor principal son el realismo y el control total del vehículo y el piloto. Puede que, a primera vista, esto no parezca ni mucho ni suficiente para justificar un nuevo juego, pero en la práctica y sobre la pista sí adquiere sentido. La nueva física de las motos y los quads es simplemente impecable, mejor que cualquier otra que hayamos visto antes, y los nuevos recorridos, además de mucho más trabajados, se modifican con el transcurso de la prueba afectando con ello al

pilotaje. En cuanto al control, pues ahora va a depender de correcto uso conjunto de los dos sticks analógicos, uno para el vehículo y otro para el piloto. En las zonas bacheadas y en las curvas, por ejemplo, son imprescindibles y evitarán que perdamos excesivo tiempo, pero en los saltos nos permitirán ejecutar toda suerte de trucos.

El nivel de los rivales es más exigente que nunca y no hace falta caerse para perder posiciones... solo con no hacer demasiado bien las cosas seremos penalizados con algún puesto. Es realmente competitivo y como solo los

primeros lugares dan puntos y prestigio, estamos obligados a esforzarnos al máximo para lograr nuevos vehículos y desbloquear más competiciones. Casi todo es editable y permite gran cantidad de ajustes técnicos, por lo que los manitas lo pasarán en grande. La oferta de modos es más flojilla y al clásico modo Carrera, esta vez solo lo acompañan con una succulenta modalidad en red. Con la enorme jugabilidad y el realismo en el pilotaje, una carrera en red de hasta doce jugadores simultáneos es algo más que emoción y grandes piques... y solo cuesta 40€. ○



HAY QUE SABER CAER.

Aunque mejor es intentar recuperar el equilibrio compensando nuestra posición con el joystick. Tendremos solo un segundo para recuperar la compostura... pero ya os anticipamos que es complicado con tantos saltos y rivales.

EVALUACIÓN

Esperábamos más de lo mismo... y es lo mismo pero mucho mejor hecho. Con una jugabilidad tremenda, carreras de lo más disputadas y un sistema de control que seguro que marca un antes y un después.

GRÁFICOS

8,7

SONIDO

8,5

JUGABILIDAD

8,7

DURACIÓN

8,2

ON-LINE

8,5

RENDIMIENTO

7,5

TOTAL
8,4

Han llegado a un nivel de realismo mayor y la física de los vehículos es excelente.

Exigente, frenético y muy jugable. Para ganar hay que trabajar mucho y bien cada carrera.



TEST



PS3



Género
Lucha
Compañía
Koei
Desarrollador
Omega Force
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
1-8
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-japonés
Resolución
Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Rec.
59,95 €
www.
dynastywarriors7.
eu/es

16

JUEGO EN
3D

LA ALTERNATIVA



WARRIORS LOT.
Con un estilo similar, pero con más argumento y más variedad.



Los ataques aéreos son muy efectivos en grupos poblados de enemigos y también para salir de aprietos cuando estamos siendo rodeados.



DYNASTY WARRIORS 7

△ TRES ○ REINOS × MÁS □ UNO DE REGALO

En una época en que los reinos se ganaban por la espada y se mantenían gracias a las alianzas, **Dynasty Warriors 7** nos propone el interesante reto de sumergirnos de lleno en esa dinámica plena de acción e intrigas. Aunque hay algunos pequeños elementos del tipo aventura conversacional y se ha potenciado el tema de los *combos* y golpes especiales, el estilo de juego sigue siendo el de un *beat'em-up* de esos de dejarse el dedo dando al botón mientras se cuentan las bajas enemigas por cientos. La acción, como siempre, es total y excesiva pero, gracias a la posibilidad de cambiar de armas y de luchar desde el aire, nos parece que en **DW7** la lucha tiene más matices y resulta mucho menos mecánica. Los golpes especiales, la mejora de las armas y los *items* que potencian

los aspectos principales del guerrero serán claves para superar el duro escollo de los muchos jefes finales. **DW7** cuenta con más personajes que nunca, nada menos que 60 luchadores seleccionables, y un nuevo reino, *Jin*, que se suma a las dinastías Wei, Shu y Wu. También incorpora el nuevo modo de juego Crónica que permite al jugador crear su propia historia con total libertad de movimientos en el mapa. Gráficamente, creemos que está muy por encima de sus antecesores, sobre todo en animación, y la integración de las secuencias cinemáticas le añade más vistosidad al conjunto.

Más espectacular, jugable, con más modos y un reino más, no hay duda que se trata de uno de los mejores *Dynasty Warriors*... y además, llega completamente traducido y con modo en 3D. ○



El nuevo sistema de armas permite llevar varias e intercambiarlas durante la batalla para buscar mayor velocidad o contundencia. También pueden comprarse o mejorarse y potenciarse con diferentes *items*.



No es que sean especialmente dialogantes estos tipos, pero se puede conseguir información valiosa hablando con todo aquel que te encuentres antes de las batallas. Algunos de ellos nos proporcionarán cosas muy útiles.

EVALUACIÓN

Aunque se trate de una saga para muy devotos, no cabe duda que intenta que su jugabilidad sea para un público cada vez más amplio. También está mucho mejor hecho y resulta más variado.

GRÁFICOS

7,9

SONIDO

8,0

JUGABILIDAD

8,0

DURACIÓN

8,0

ON-LINE

-

RENDIMIENTO

8,0

TOTAL
7,9

Personajes mejor animados y mucho más ricos en detalle. Resulta más vistoso que otros DW.

Algo más variado que sus antecesores... pero sigue siendo el típico de pelarse el dedo.

TEST



Por De Lúcar



La barra central en la parte inferior de la pantalla indica nuestro grado de visibilidad ante el enemigo. En este caso, es invisible.

Antes de disparar hay que tener en cuenta el viento y demás condiciones climáticas y, sobre todo, nuestro propio latido.



En ocasiones, nuestra labor fundamental será simplemente de apoyo y deberemos cubrir el avance de nuestro comando.

Recomendado
**CALIDAD
PRECIO**
PlayStation.

SNIPER GHOST WARRIOR

UNA BALA VUELA Y ALGUIEN VA A MORIR

Ahora que las hazañas de los *Delta Force* copan los titulares de todo el mundo, parece el mejor momento para lanzar *shooters* inspirados en ellos.

Sniper Ghost Warrior es una versión mejorada y ampliada de una saga que arrasa en PC. Es un *shooter* en primera persona interesante y bien diseñado, con un ritmo pausado y preferencia por el sigilo y la infiltración. Más que el clásico juego de posiciones y casi de tiro al plato, aquí la acción se genera y discurre al paso silencioso y esquivo de nuestro personaje... pero sin excluir picos de gran intensidad en los que se nos va exigir lo máximo

de nuestra puntería y sangre fría. Como parte de un comando, nuestras funciones pueden variar en cada momento, y lo mismo que nos toca cubrir una posición que limpiar una zona o combatir cuerpo a cuerpo. Además de la buena puntería, la clave suele estar casi siempre en no ser vistos y para ello contamos con una barra especial que mide nuestro grado de visibilidad. El mapa y esta barra son nuestros principales aliados... si nos detectan pasaremos a ser primero diana y después historia. La dificultad está bien programada y tiene una curva creciente que, inicialmente, agradará a los no familiarizados con

el género por contar con bastantes puntos automáticos de salvado.

La historia principal tiene miga, cuenta con 16 capítulos (tres de ellos exclusivos de PS3), bastantes horas de juego y, en general, resulta muy entretenida. El modo Desafío tiene un estilo de juego distinto y menos facilidades. En multijugador On-line pueden participar hasta doce jugadores simultáneos y las partidas van desde el clásico duelo de francotiradores al juego de capturar la bandera. Ya para los más expertos y amantes de los retos potentes, *SGW* cuenta también con un exigente modo *Hardcore*.



MULTIJUGADOR.

Partidas de hasta doce jugadores simultáneos y seis escenarios especialmente diseñados para el juego en red. Esta entrega para PS3 cuenta con mapas y juegos exclusivos de esta versión, como Atrapar la bandera jugando por equipos.

LA ALTERNATIVA



SOCOM SPECIAL FORCES. Con la temática centrada en la acción de comando.

EVALUACIÓN

A diferencia de otros juegos de sniper, que parecen hechos para un público muy específico, este ofrece una jugabilidad más variada, diferentes tipos de misiones, buen modo Historia y modos para seguir jugando después en red.

GRÁFICOS

8,5

SONIDO

8,4

JUGABILIDAD

8,7

DURACIÓN

8,5

ON-LINE

8,7

**TOTAL
8,7**

No es el no va más del género, pero está bien hecho y tiene detalles interesantes.

Una buena historia y una mecánica que engancha, jugable de varias formas.

Partidas con hasta doce jugadores en red. Escenarios exclusivos de PS3.

TEST

PSP



Género
Conducción
Compañía
Disney
Interactiva
Desarrollador
Sumo Digital
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores



On-line

No

Texto-doblaje

Español

P.V.P.

Recomendado

29,95 €

www.disneygo.com

7

LA ALTERNATIVA



BURNOUT
DOMINATOR.

El mejor juego
de conducción
destrozona de
PSP pertenece,
cómo no, a la
saga Burnout.

EVALUACIÓN

Hay multijugador para cuatro corredores, pero solo en local. Una pena, porque Sumo Digital tenía buenos mimbres para este port. Te gustará si eres, como nosotros, un adicto a la velocidad virtual.

GRÁFICOS

7,0

SONIDO

7,2

JUGABILIDAD

7,0

DURACIÓN

7,0

ON-LINE

-

MULTIJUGADOR

7,8

TOTAL
7,0

No están mal, pero las características del gameplay de S/S los dejan en evidencia.

Problemitas con la IA de los rivales y los absurdos picos de dificultad.

Por John Jones



Gráficamente el juego aguanta el tipo, pero... ¿ves aquella explosión del fondo? Posiblemente sea importante. Posiblemente.



Lo mejor, los niveles de aeropuertos vacíos. Pura poesía post-industrial.



Este port a PSP incluye inesperados extras: una variación del modo Supervivencia y un circuito que no estaba en PS3.

SPLIT/SECOND VELOCITY

¿QUÉ ES AQUELLO QUE SE DERRUMBA AL FONDO?

Split/Second Velocity se clasificó el año pasado como fácil vencedor en la carrera por elegir al mejor juego de destrucción y velocidad de la temporada. Y eso a pesar de ciertos problemitas con la IA de los contrincantes y una indefinible desgana general en el acabado, pero sin un arrollador Burnout que le hiciera la competencia, un MotorStorm Arctic Edge que apareció solo para PSP y PS2 y el innegable atractivo de hacer reventar el escenario para lanzar obstáculos y proyectiles de hormigón sobre los rivales, Split/Second se sentó sin problemas en el trono. Los rumores de que Split/Second era un juego originariamente

pensado para PS2 hacían alimentar la esperanza de que el port a PSP sería consistente, veloz y divertido, pero la realidad es otra: por extraño que parezca en un juego de estas características, la alta definición de la pantalla grande demuestra ser imprescindible para disfrutar del espectáculo Split/Second.

La mecánica sigue idéntica a la versión para PS3: carreras locas ambientadas en un concurso televisivo despiadado y veloz. Derrapando y comiendo goma de los rivales se rellenan unas barras que permiten provocar destrozos en el decorado que dificulten la carrera a estos últimos. El problema en la versión de

PSP es que, lo que era un mastodóntico espectáculo de pirotecnia a mil por hora en PS3, aquí es confusión y caos. Verás estallar cosas, pero sin saber cómo ni por qué. Los controles, imposibles con el stick y regulares con la cruceta, tampoco ayudan a mejorar la sensación de estar a bordo de una anárquica bomba con ruedas.

Split/Second Velocity gustará a los adictos a la velocidad portátil, de todos modos. La ambientación del original de PS3 se respeta, y sus atardeceres en entornos industriales siguen conservando el encanto original, pero hemos visto a Sumo Digital desenvolverse con más fortuna en encargos similares. ○

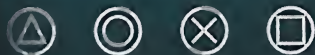
PS3

PS2

PSP

VERSIÓN BETA

Analizamos los próximos lanzamientos



PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS

El editor de niveles es la puntilla que necesitaba un juego como este. Y menudos gráficos. Es como si hubieran pasado 5 años desde el anterior.

Destrozn
★★★★★

Compañía
Sony C.E.
Programador
Sucker Punch
Género
Acción

A LA VENTA EN
JUNIO



inFamous 2

Si la nueva aventura de Cole no colma tus ansias de hacer el cabra... espera a ver los niveles creados por otros usuarios.

La posibilidad de editar niveles de *inFamous 2*, y compartirlos con otros jugadores (a lo *LittleBigPlanet*) supone un bombazo de una magnitud imposible de calcular. Preparaos para disfrutar durante meses (y quizás años) con las creaciones más insospechadas, gracias a las sencillas herramientas creadas por **Sucker Punch**. Dos de sus componentes visitaron Madrid recientemente, y tras mostrarnos una nueva *demo* (sencillamente impresionante: pudimos ver a Cole luchando con un monstruo de talla XXXL), tuvieron a bien explicarnos un poco más el papel del UGC (*User-generated Content*). «**La primera entrega tenía 99 misiones, pero gracias a los niveles creados por otros**

usuarios, inFamous 2 no acabará nunca» nos comentó un ufano Nate Fox, Director Creativo de **Sucker Punch**. «**Las posibilidades serán ilimitadas. Es posible diseñar misiones de plataformas, escolta, buscar y destruir, tiro al blanco...**». Unos puntos verdes, repartidos por todo *New Marais* (la ciudad que sirve de escenario a *inFamous 2*) serán el punto de partida para iniciar los niveles creados por otros jugadores. De hecho, incluso será posible indicar al juego nuestras preferencias (si queremos jugar solo a niveles de *puzzles*, o de simple destrucción) mediante una serie de filtros. Además, esas misiones nos darán experiencia y puntos de *karma* que podremos utilizar en el modo Historia. En palabras de Fox, «**solo**

necesitarás superar una hora del modo Historia para poder empezar a usar el editor. Queríamos marcar ese límite para asegurarnos de que el jugador controlara perfectamente las habilidades de Cole y la mecánica del juego, antes de adentrarse en las creaciones de otros». La gente de **Sucker Punch** también nos ilustró sobre la importancia que tendrán los aliados de Cole, y su interacción con el sistema de *karma*. Si sigues los pasos de la violenta Nix, dominarás los ataques de fuego, mientras que si trabajas con Kuo, controlarás el hielo, además de la electricidad. Una vez más, te espera la difícil elección entre el Bien y el Mal, el Yin y el Yang. Sea cual sea tu elección, te lo pasarás en grande. **O**



◉ Nate Fox, Director Creativo de Sucker Punch, visitó Madrid y aguantó como un campeón nuestra batería de preguntas. Un titán, oiga



» Los expeditivos métodos de Nix serán el perfecto complemento a tu sed de destrucción.



Como en el primer infAMOUS, tus actos marcarán el color de tus rayos eléctricos. Rojo: canalla. Azul: buenecico.

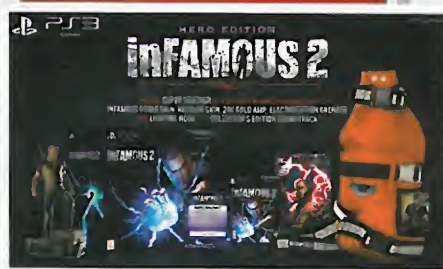


Esta pantalla muestra lo que se puede crear con el editor de niveles de infAMOUS 2. ¿No se os hace la boca agua?



SERÁ POR EDICIONES...

Desde el día 6 podrás elegir entre diversas ediciones de **infAMOUS 2**. Desde la normal (69,99€) y la **Special Edition** (69,99€, con carátula lenticular, códigos para desbloquear al Cole original, la granada eléctrica y el Amplificador de oro) hasta **packs** con **pad** (99,99€, a elegir entre dos **DualShock** exclusivos: **Cosmic Blue** o **Crimson Red**). La más buscada será la **Hero Edition** (129,99€, con figura de Cole, Cómic, BSO, códigos de **Special Edition**, más **Kessler**, gancho relámpago y una mochila).



Claves

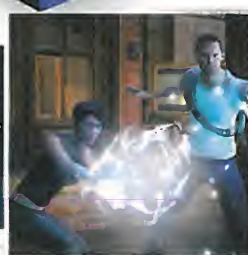
1

Acceder a misiones creadas por otros usuarios será tan sencillo como pisar los puntos verdes dispuestos por toda la ciudad de New Marais. Simple y efectivo.



2

Dime con quien andas y te diré cómo te comportas. No decepciones a Kuo y dominarás el hielo. Haz el gañán en compañía de Nix y añadirás el fuego a tus poderes.



VERSIÓN
BETA



PS3

**PRIMERA
IMPRESIÓN**



DAWEI

Sorprendente, cautivador y precursor. Un compendio de sensaciones indescriptibles dispuestas en un poema electrónico.

Colossal



Compañía
Square Enix
Programador
Eidos
Montreal
Género
FPS/RPG

A LA VENTA EL
**26 DE
AGOSTO**

En la central de Sarif Industries nos vamos a encontrar con distintos amigos, nuestra oficina y mucho trabajo.



Deus Ex Human Revolution

Eidos Montreal desafía los cimientos de la serie con una nueva trama entre lo moral y los avances biotecnológicos

El legado de uno de los mejores juegos de la historia, el *Deus Ex* original (2000) continuará con una nueva entrega a modo de precuela, para seguir elevando la serie al Olimpo del entretenimiento interactivo electrónico. Nuestro primer contacto con el juego hace un par de meses nos dejó impresionado por la exquisita exposición de situaciones, la resolución de misiones y por la enorme interacción tanto con el entorno como con otros personajes. Ahora, con más tranquilidad y tiempo, nos hemos introducido en una auténtica revelación de intenciones que sorprende de principio a fin.

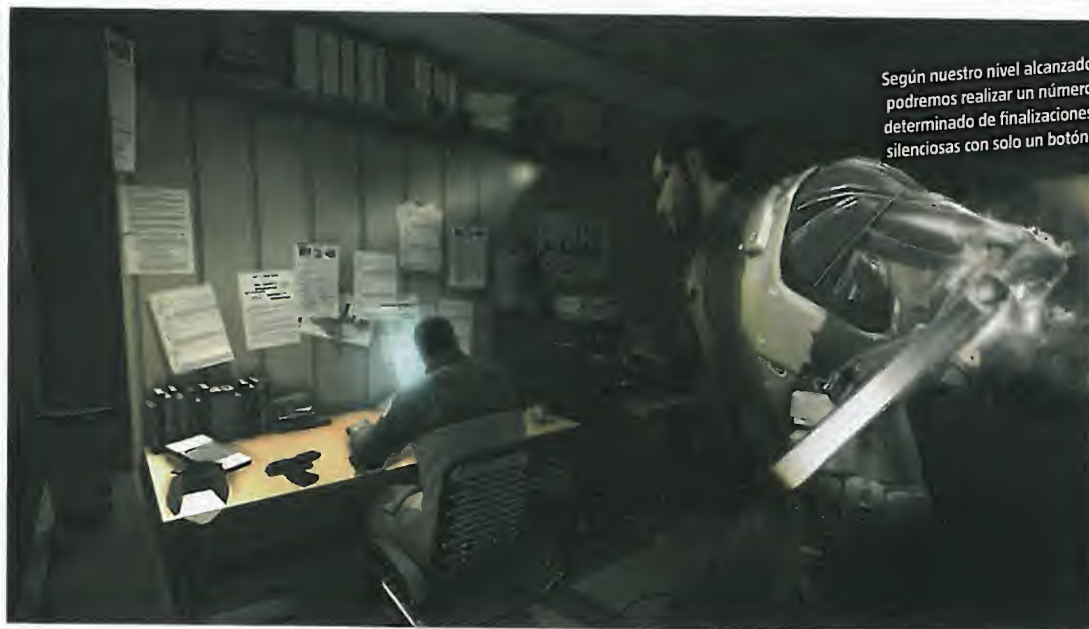
El juego nos pone en el papel de Adam Jensen en una trama salpicada de venganza, conspiración, amistad y creencia tanto en valores humanos como tecnológicos. La primera parte del juego actúa a modo de tutorial para ir aprendiendo los movimientos del personaje y para tener un primer contacto con la acción y el sigilo, pero no será hasta la

tercera hora de aventura donde se incluya la exploración y la libertad de decisión. A modo de mundo central nos podemos mover por el centro urbano hablando con todo ser que nos crucemos e interactuando con el escenario. Habrá personajes que nos ofrezcan misiones secundarias que podremos aceptar o no, pudiendo discutir la recompensa o esperando recibir algo a cambio. Pausando el juego se nos permite acceder a la relación disponible de misiones principales y secundarias, activando las que deseemos hacer en cada momento. Si las tenemos activas una flecha con una distancia en metros nos mostrará el camino a seguir para ir al objetivo señalado. Cada misión puede resolverse de distintas maneras, habilitando nuevos escenarios y acciones. Por ello nos han asegurado que habrá distintos finales disponibles según nuestro papel desempeñado en la historia. Además de tener misiones de pura acción, habrá otras donde no será necesario pelear, sea optando por el sigilo

o la negociación. Esto último entronca con el sistema de diálogos a modo de ramificaciones, que si somos listos nos hará conseguir avanzar sin derramar sangre ni munición. A la par que resolvamos objetivos conseguiremos experiencia que se reflejará en puntos *Praxis*, canjeables por habilidades concentradas en nuestra cabeza, torso, ojos, espalda, piel o piernas. Con ello conseguiremos correr más, aumentar la resistencia, tener una visión distinta o un sistema de defensa mayor.

Visualmente se mezcla lo renacentista con la tecnología, con escenarios vanguardistas repletos de detalles impagables. Esta estética *cyberpunk* también está presente en el modelado de los personajes, que cuentan con unas expresiones faciales sublimes y unas animaciones suaves y realistas. Si a esto le sumamos un sonido adaptable al ambiente, una música de inspiración y una altísima rejugabilidad, estamos ante un título que volverá a hacer época. **O**





Según nuestro nivel alcanzado podremos realizar un número determinado de finalizaciones silenciosas con solo un botón.

» Sean inocentes civiles o soldados sedientos de sangre, los podremos eliminar. Eso sí, nuestras acciones nos van a pasar factura.



» La munición en el juego es muy escasa, tanto que en ocasiones es recomendable salir huyendo y esconderse.



INTERACCIÓN.

La franquicia siempre se ha caracterizado por su alta capacidad de interacción con el escenario. Por ejemplo podremos mirar el correo electrónico, mover estructuras, jugar con latas de refresco, leer periódicos electrónicos, explotar extintores, eliminar a cualquier civil y lanzar objetos para llamar la atención.



HACKING. A base de un minijuego apoyado por conquista de nodos y cortafuegos podremos acceder casi a cualquier terminal siempre que sea posible.



» Conviene esconder a los enemigos abatidos para no atraer la atención del resto de terroristas.

» A nuestro alrededor tendremos un mundo repleto de vida. Los civiles realizarán acciones de su vida cotidiana mientras que nosotros nos pondremos a dar tiros... o no.

Claves

1

Dominar el sistema de cobertura es obligatorio, ya que será fácil caer ante los enemigos si optamos por el enfrentamiento directo.



2

Con los Augmentations mejoraremos nuestro sigilo, la fuerza, resistencia, la defensa, el arte del hacking, la capacidad pulmonar o una retina de órdago.



VERSIÓN
BETA

PS3

PRIMERA
IMPRESIÓN



DE LÚCAR

Nos sigue pareciendo el mejor juego de su género y aunque sea parecido a su antecesor... es el doble de largo.

Intenso

★★★★★

Compañía
Codemasters
Programador
Codemasters
Género
Conducción

A LA VENTA EL
24 DE
MAYO



DiRT 3

Codemasters vuelve dispuesta a demostrarnos que el realismo no está peleado con la intensidad y la diversión

Con la de juegos de coches inspirados en competiciones reales que salen cada año en **PS3**, resulta hasta paradójico que el mundo del rally cuente con tan pocos exponentes. Hay simuladores de casi todo y *arcades* de todos los colores, pero en este subgénero apenas si hay donde elegir... y lo que hay a veces es casi un circo sobre ruedas. **DiRT 3** es la respuesta a nuestras plegarias.

Aunque había intención de ser fiel a señas de identidad de la saga, **Codemasters** era consciente de que **DiRT 3** iba a necesitar una pequeña gran revolución para distinguirse de todo lo que hay ahora y además recuperar su tradicional posición de privilegio. Para lograr ambas cosas, parecía evidente que lo más sencillo iba a ser apostar por sus dos principales virtudes: el realismo y la jugabilidad. Para lo primero, nada mejor que apoyarse en un motor gráfico nuevo y más potente, capaz de dotar a los vehículos de un comportamiento y una

física idénticas a la de los coches en la competición real. Gráficamente no vamos a encontrar nada parecido en el género. Los daños, la suciedad, la climatología, la iluminación... todo ha sido mimado hasta el más ridículo detalle y cuenta además con nuevas localizaciones como Kenia o Finlandia, muchos más coches (entre ellos una buena representación de clásicos y glorias del mítico Grupo B) y pruebas a cualquier hora del día, incluidas carreras nocturnas. Para que os hagáis una idea, según los programadores, **DiRT 3** tendrá, como mínimo, el doble de elementos que su antecesor.

En cuanto a la jugabilidad, digamos que **DiRT 3** sigue apostando por la diversión e intensidad de un *arcade*... pero sin dejar a un lado el rigor y realismo de la simulación. Aunque parezca una misión imposible compaginar ambos estilos, la clave pasa por el control y en el mayor o menor uso de ayudas en la conducción. En nivel fácil, solo habrá que

preocuparse de la trazada... pero en el intermedio y avanzado la cosa se pone ya más emocionante y con rivales que no perdonan más de un fallo. El estilo de conducción es similar al de la anterior entrega, pero el control y la respuesta nos parecen bastante más sensibles o, si lo preferís, terriblemente precisos. Los que dominen el arte del derrape van a ser felices.

En lo referente a modos de juego, el que va a tener más protagonismo vuelve a ser el modo Carrera, ahora también algo cambiado y con más variedad de pruebas, pero se han añadido nuevos retos en forma de minijuegos y pruebas de habilidad del tipo *gymkana*. También contará con el siempre divertido modo multijugador a pantalla partida y con ocho juegos en red que van desde jugar al Gato y al ratón a una variación del clásico juego de Capturar la bandera. Sea como sea, lo que sí podemos anticipar es que el 60% del juego será puro y duro rally. ○



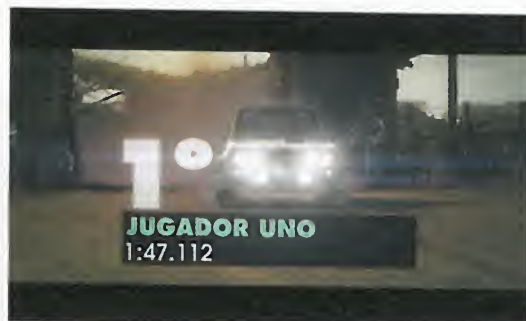
La climatología va a jugar un papel muy importante en esta edición afectando muchísimo a la conducción.



Cuenta con un modo especial para poder subir nuestras carreras a Youtube de manera sencilla y directa.



Los daños en la carrocería del vehículo son de lo mejor que hemos visto en consola hasta ahora. Con cualquier pequeño roce perderemos partes.



GANAR PARA MEJORAR.

Como en la vida real, destacar en carrera y lograr buenos resultados será fundamental para recibir ofertas de otros equipos con mejores coches y aspiraciones más altas. Hay equipos con los que lograr una victoria tiene más prestigio, pero el vehículo será más lento o difícil de pilotar. No usar los *flashbacks* tiene premio... deberemos sopesar si merece la pena para ganar algún puesto.



Claves

1

Como en todo juego de rally, seguir las indicaciones resulta algo fundamental. Siempre se puede forzar un poco más, pero nos puede costar más de una carrera.



2

Como es inevitable cometer algún error, siempre nos quedará el recurso de la segunda oportunidad con el que podremos retroceder en el tiempo. Solo hay cinco.



CONCURSO

¡PARTICIPA!

Sony Computer Entertainment, Disney y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir 20 juegos LEGO Piratas del Caribe: El videojuego de PS3. Si quieres optar a uno de los 20 juegos promocionales completos envíanos un SMS con la respuesta más original antes del 15 de junio.

PODRÁS GANAR...

20

JUEGOS



**¿Cómo llamarías a un nuevo enemigo inventado de Jack Sparrow?
¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!**

Envía un **SMS** al **25152** con **Play Piratas** y un **nombre inventado**
¡Los 20 nombres más originales conseguirán los premios!

Ejemplo: Play Piratas Sacamuelas Marinero

Coste del SMS 1,42 € IVA incluido. Servicio de ocio y entretenimiento prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. info@a-p-m.es
Concurso válido del 16 de mayo al 15 de junio de 2011. Fallo del jurado el 16 de junio de 2011.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com Concurso organizado por: Sony C.E. y PlayStation R. Oficial.

"PS3", "PLAYSTATION" and "PSN" ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. THE PIRATES OF THE CARIBBEAN © 2011 DISNEY. THE VIDEO GAME SOFTWARE © 2011 TT GAMES PUBLISHING LTD. PRODUCED BY TT GAMES UNDER LICENSE FROM THE LEGO GROUP AND DISNEY. LEGO, THE LEGO LOGO, THE BRICK AND THE MINIFIGURE ARE TRADEMARKS OF THE LEGO GROUP. © 2011 THE LEGO GROUP. DEVELOPED BY TT FUSION. MADE IN AUSTRIA. ALL RIGHTS RESERVED.

LEGO STAR WARS III THE CLONE WARS

PlayStation®

Revista Oficial - España



12
números
+ Juego LEGO
STAR WARS III
The Clone Wars*
30€

**15%
DE DESCUENTO**



**LLAMA AL
902 05 04 45**

Lunes a viernes de 9 a 14 h.
suscripciones@grupozeta.es

¡Suscríbete ya!

Ofertas válidas sólo para España y promoción con juego hasta agotar existencias

Los datos personales que nos facilita serán incorporados a un fichero titularidad de Ediciones Reunidas, S.A., con domicilio en la calle O'Donnell 12, 28009 Madrid para la gestión comercial mantenida, estudios de mercado, promociones e información servicios y productos. Asimismo, Ud. consiente la comunicación de sus datos a otras empresas del Grupo Zeta del sector cultural, ocio y tecnología para utilizarlos con los mismos fines. Podrá ejercitar su derecho de acceso, rectificación, oposición y cancelación de datos mediante notificación escrita a: Dpto. de Suscripciones. O'Donnell, 12. 28009 Madrid o por correo electrónico: suscripciones@grupozeta.es

* Juego promocional completo.

2 Consultorio

Participa y gana
Cada mes la mejor carta
ganará un fantástico PREMIO.
¡Este mes un
Little Big Planet 2!



www.facebook.com
/revistaplaystation

El problema de PSN y sus consecuencias

Después de este terrible incidente donde se han visto afectados usuarios de PlayStation 3 y PSP sumando un total de 77 millones de cuentas robadas, ¿Qué tipo de compensación dará Sony para intentar limpiar su imagen? Las primeras reacciones han asegurado que todos los usuarios afectados se verán recompensados con un mes gratuito de Plus y uno o varios juegos gratis en cada región, y con un mes gratis de Qriocity. ¿Cuándo se sabrá con total seguridad estas afirmaciones? ¿Qué tipo de juego será regalado, un mini, uno de la Store o PSone?

AITOR FERNÁNDEZ, VÍA FACEBOOK.

En la fecha en la que escribimos estas líneas, aún no se encuentra restablecido el servicio de PSN ni el resto de sistemas de Sony que fueron criminalmente atacados por hackers a mediados del mes de Abril, pero la compañía ha asegurado que trabaja sin descanso para que la fecha del restablecimiento sea lo más cercana posible y para asegurarse de que una situación como esta no vuelva a producirse.

De momento Sony C.E. ha anunciado que pondrá en marcha el programa de **Welcome Back** de PlayStation Network y Qriocity, que será ofrecido a nivel mundial, y adaptado a mercados específicos para ofrecer a sus consumidores una selección de opciones de servicios y

El próximo capítulo de Assassin's Creed acabará la trilogía de Ezio.



contenidos de calidad como expresión de agradecimiento de la compañía por su paciencia, apoyo y lealtad. Cada territorio ofrecerá una selección de entretenimiento de contenido descargable para PlayStation. Detalles específicos de este contenido serán anunciados en cada región, así que estate atento a la página y al blog oficiales de PlayStation España.

Próximos éxitos de PlayStation 3

Hola buenas, tenía unas cuantas dudas:

- 1 ¿Se sabe algo del próximo **Assassin's Creed**, que se suponía que iba a llegarnos este año?
- 2 Además de consola, también soy jugador de PC, y espero con muchas ganas la tercera entrega de la saga **Diablo**. ¿Podremos encontrar en PlayStation 3 algo similar, o este mismo juego en un futuro cercano?
- 3 ¿Qué pasa con el **Street Fighter III: 3rd Strike Online**? Hace mucho que se anunció pero desde entonces, no hay noticias de él...

SERGIO BANDERA, VÍA EMAIL

- 1 Estás de suerte amigo, porque UbiSoft acaba de

anunciar que a finales de este mismo año verá la luz la próxima entrega de la saga, llamada **Assassin's Creed: Revelations**. Podrás controlar a Ezio y también a Altair en un nuevo escenario, Constantinopla. Tienes más información en este mismo número de la revista.

2 En lo que respecta a **Diablo 3** en sí, aunque **Blizzard** no lo ha descartado completamente, lo cierto es que dudamos bastante de que aparezca, por lo menos en un futuro cercano. En cuanto a las alternativas, recientemente ha aparecido en PlayStation Store un juego descargable llamado **Dungeon Hunter Alliance** que cuenta con una mecánica similar, opciones multijugador y un precio bastante asequible. Por otro lado, durante el mes de Junio verá la luz **Dungeon Siege III**, que también cuenta con un desarrollo similar y, por lo que hemos podido ver, poco tendrá que envidiar al clásico de **Blizzard**.

3 Pues el juego sigue en pleno desarrollo, y parece que **Capcom** lo mostrará al público durante el próximo E3. Según ellos se trata del juego descargable más importante de su historia.

EL TEMA DEL MES

¿Crees que la pasada catástrofe en Japón afectará de alguna manera al mundo de los videojuegos?

Consecuencias varias

DANIEL GUTIÉRREZ RIBAU. VÍA FACEBOOK.

El terremoto de 8,9 grados y la posterior crisis nuclear que vive Japón han herido susceptibilidades, a tal punto que las compañías de videojuegos retrasaron e incluso cancelaron el lanzamiento de títulos sobre catástrofes y desastres naturales.

Sony pospuso el lanzamiento de **Motor Storm 3: Apocalypse** un juego para PS3 en que el jugador debe recorrer diferentes pistas azotadas por desastres naturales.

Sega también decidió postergar **Yakuza: Of The End**, que trata de un ataque zombi en Tokio; mientras que Irem canceló por completo **Disaster Report 4**, ya que en la primera escena del juego se ve un terremoto que destruye la capital del país asiático. En resumen, que creo que va a afectarnos a todos, y mucho.

Un pueblo muy fuerte

JUANJO SANTANDER. VÍA EMAIL.

La verdad es que lo que ha pasado en Japón ha sido horrible, pero también es cierto que ellos estaban mucho más preparados que cualquier otro país del mundo para una catástrofe de esta magnitud. Imaginad lo que hubiera ocurrido si el terremoto hubiera tenido lugar en un país más pobre... Además la historia nos ha mostrado ya en varias ocasiones que los nipones son un pueblo muy fuerte, estoico y que sabe trabajar en equipo para sobreponerse a las adversidades, por lo que no creo que vaya a afectar demasiado a los videojuegos.

Nuevo tema del mes para el nº126.

¿Consideras suficientes las recompensas ofrecidas por parte de Sony después del restablecimiento de PSN?

Buzón

- ❶ Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a:
Playstation Revista Oficial, C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
- ❷ Manda un e-mail a: ps@grupozeta.es
Indicando como asunto Buzón o Consultorio
- ❸ Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: www.facebook.com/revistaplaystation



Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolo al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



Operation Flashpoint: Red River: Sinceramente pienso que deberíais haberle dado una nota mucho más alta a este juego, más que nada porque supone un soplo de aire fresco entre tanto shooter en primera persona «pasillero» que a lo único que te obliga es a apretar el gatillo, cubrirte de vez en cuando y poco más. Este juego te anima a pensar y supone un acercamiento mucho más realista a la forma de actuar de un grupo de soldados reales en las operaciones que llevan a cabo en la realidad.

PEDRO MORENO, VÍA EMAIL

Tú Puntúas

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!

La Carta Ganadora

¿Dónde están los Survival Horror?



AITOR GARCÍA. VÍA FACEBOOK.

Hola a todos. Me gustaría exponer mi opinión sobre el tema de los llamados *Survival Horror*, que creo que no pasan por su mejor momento ahora mismo. En los primeros años de la PSone salió el primer juego de este estilo, el mítico *Resident Evil*, un juego de terror con toques de acción dentro de una mansión en las afueras de Raccoon City. Al poco tiempo salieron las secuelas con mucho más terror y aparcando la acción para encumbrar a esta genial saga de **Capcom**. A principio del siglo XXI, apareció la otra gran saga de este estilo tan reducido pero a la vez tan querido por los jugadores *hardcore*, *Silent Hill*. La estupenda historia estaba relacionada con la soledad en una ciudad repleta de niebla y acompañada de la continua aparición de seres extraños que atormentaban a los diversos protagonistas. En esta época hubo un incremento del género con otras nuevas IP como *Forbidden Siren* o *Project Zero*. En cambio, en la actualidad este género se ha reducido al terror espacial de *Dead Space*, y las otras dos grandes sagas han tenido unas secuelas muy flojas en comparación con sus primeros capítulos. ¿*Resident Evil* y *Silent Hill* resurgirán de sus cenizas como el Ave Fénix, o el género se reducirá a las secuelas de *Dead Space*?



Una de vampiros

JAVIER IGLESIAS. VÍA FACEBOOK.

Buenos chicos, quería comentar con todos la falta de un juego de vampiros, y no me refiero a uno en que haya que matarlos, sino en el que ser uno de ellos. Con la cantidad de material televisivo que tenemos actualmente (saga *Crepúsculo* y series como *True Blood* o *Crónicas Vampíricas*) no entiendo cómo no crean algo original. Todavía babeo al recordar el increíble (para mí) *Vampire: The*

«No me refiero a matar vampiros, sino a ser uno de ellos»

Masquerade y no han sacado ningún juego parecido. Tengo tantas ansias de jugar a algo así que hasta me permito el lujo de inventar posibles argumentos para el juego o desarrollo del personaje y creo tener una buena historia, con mis limitaciones por falta de experiencia... A ver si sirve de ins-

piración a alguna compañía y toma buena nota y se decide de una vez a lanzar algún juego de este tipo.

En desacuerdo con las notas

FRANCISCO JAVIER VÁZQUEZ. VÍA FACEBOOK.

Leyendo el último número de la revista, me he quedado muy sorprendido con las calificaciones a *Homefront* y *Crysis*. Mientras que *Crysis* es ideal para escaparse del FPS pasillero, a *Homefront* viene con una Campaña corta e impactante con un soberbio On-line. Mientras que *Crysis* tiene un On-line soberbio, con las características especiales del nanotraje, el *Homefront* es casi más de lo mismo. Pero, gráficamente tiene un estilo menos vistoso que *Crysis*, lo han vendido inacabado, con mucha dificultad para enlazar con los servidores, con malas conexiones si lo haces por un grupo, separando a gente del mismo grupo situándola en bandos rivales. ¿Tanto pesan los *battle points* como para obviar el resto?



MORTAL KOMBAT

RUBÉN AGUILAR. VÍA FACEBOOK.

Esperaba con muchas ansias el regreso de esta legendaria saga, y la verdad es que no me ha decepcionado. Me parece todo un juegazo, aunque también cuente con algunos fallos de importancia.

8,0



LEGO STAR WARS II: T.C.W.

ÁVARO MUÑOZ. VÍA EMAIL.

Soy un gran fan de la saga de *Legó*, pero la verdad es que comienzan a cansarme un poco, pues no innovan nada con cada capítulo, solo se limitan a meter personajes nuevos según la licencia.

7,9



SHIFT 2 UNLEASHED

CARLOS SANTIAGO VÍA EMAIL.

Me gustó mucho el primer *Shift*, y aunque este me parece que no llega a su genialidad, ofrece una experiencia igual de divertida y algunas incorporaciones interesantes a su mecánica de juego.

9,0

T!ps PS3

**TOR
AÑEJO**
Junio 2004



1 N

L.A. NOIRE
evaluación 9,4
Convértete en el detective más adorado de Los Angeles resolviendo todo tipo de fechorías.
Rockstar 65,95€. +18 años



2 ↑

MORTAL KOMBAT
evaluación 9,3
El juego de lucha más salvaje de la historia se renueva con más violencia y fatalidades que nunca.
Warner Bros Int. Ent. 61,50€. +18 años



3 ↓

CRYSIS 2
evaluación 9,5
Sobrevive en una irreconocible Nueva York llena de muerte, destrucción y alienígenas.
EA Games 69,95€. +16 años



4 ↓

KILLZONE 3
evaluación 9,3
Guerrilla vuelve a demostrar que son únicos a la hora de explotar el potencial técnico de PS3.
Sony C.E. 69,95€. +18 años



5 ↑

LITTLE BIG PLANET 2
evaluación 9,5
Un editor mejorado para crear y disfrutar de tantas aventuras como seas capaz de imaginar.
Sony C.E. 69,95€. +7 años



6 ↓

SOCOM: SPECIAL FORCES
evaluación 9,1
Olvídate de shooters para novatos. Con Special Forces vivirás la realidad de la guerra en tus cames.
Sony C.E. 69,95€. +16 años



7 ↑

HOMEFRONT
evaluación 9,2
Libera EE.UU. de la nueva amenaza roja encarnada por Corea del Norte y después disfruta del On-Line.
THQ 69,95€. +18 años



8 ↑

MOTORSTORM APOCALYPSE
evaluación 9,0
La trepidante saga de velocidad se muda a un entorno urbano para transformarlo en salvaje.
SONY C.E. 69,95€. +16 años



9 ↑

SHIFT 2 UNLEASHED
evaluación 9,2
Adrenalina y espectacularidad a partes iguales en la secuela del peculiar simulador de EA.
EA Games 69,95€. +3 años



10 ↓

DRAGON AGE II
evaluación 9,2
Un nuevo sistema de combate para una secuela que mantiene su temática adulta.
EA Games 69,95€. +18 años

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



L.A. NOIRE
ROCKSTAR
65,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO 5
SONY C.E.
69,99€ +3

LUCHA



MORTAL KOMBAT
WARNER BROS ENT. INT.
61,50€ +18

RPG



FINAL FANTASY XIII
SQUARE ENIX
69,95€ +16

SHOOTER



CRYSIS 2
EA GAMES
69,95€ +16

DEPORTES



FIFA 11
EA SPORTS
71,90€ +3

ON-LINE



CRYSIS 2
EA GAMES
69,95€ +16

PARTY GAME



SINGSTAR DANCE
SONY C.E.
29,99€ +12

NUESTROS FAVORITOS

THE ELF



PERSONA 3 PORT.

AR TONELICO GOGA

MORTAL KOMBAT

THE 3RD BIRTHDAY

DEMON'S SOULS

NEMESIS



L.A. NOIRE

CRYSIS 2

YAKUZA 4

MORTAL KOMBAT

GOD HAND

LLOYD



RF ARMAGEDDON

SOCOM SPECIAL FORCES

MORTAL KOMBAT

FINAL FANTASY IV

BAYONETTA

ANNA



LEGO PDC

LEGO STAR WARS III

WARRIORS L.O.L.

THE 3RD BIRTHDAY

TOMB RAIDER HD

GAME

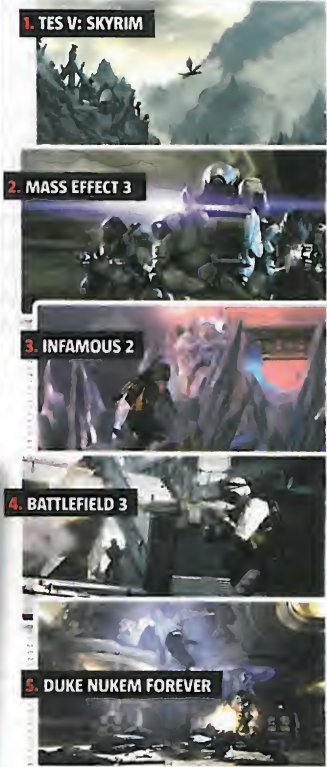
LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. PRO EVOLUTION SOCCER 2011 (KONAMI)
2. FIFA 11 (EA SPORTS)
3. VIRTUA TENNIS 4 (SEGA)
4. MORTAL KOMBAT 9 (WARNER BROS ENT. INT.)
5. RED DEAD REDEMPTION (ROCKSTAR)
6. AC LA HERMANDAD: LA ALHAMBRA (UBISOFT)
7. SNIPER GHOST WARRIOR (CITY INTERACTIVE)
8. TOP SPIN 4 (2K SPORTS)
9. NBA 2K11 (2K SPORTS)
10. GOD OF WAR III (PRECIO ESPECIAL-SONY C.E.)

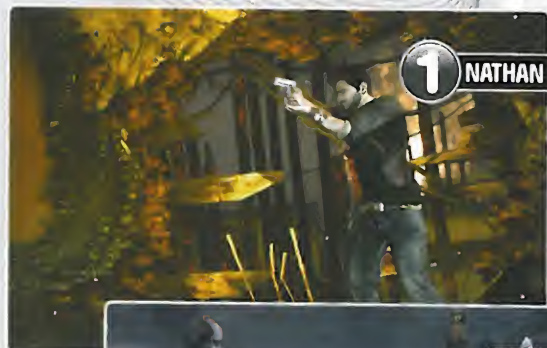


1. SINGSTAR (SONY C.E.)
2. RED DEAD REVOLVER (TAKE TWO-ROCKSTAR)
3. EURO 2004 (EA SPORTS)
4. GT 4 PROLOGUE (SONY C.E.)
5. FINAL FANTASY X-2 (SQUARE ENIX)
6. RAINBOW SIX 3 (UBISOFT)
7. SMASH COURT TENNIS P.T. 2 (NAMCO)
8. NFS UNDERGROUND (EA GAMES)
9. 007 TODO O NADA (EA GAMES)
10. DRAKENGARD (TAKE TWO-GATHERING)

**Lo más
esperado**



Los 5 mejores HÉROES



1 NATHAN DRAKE



2 KRATOS



3 ETHAN MARS



4 JOHN MARSTON



5 AYA BREA

El Top de...

Moisés Couñago

1 BRÚTAL LEGEND (PS3)

- 2 GRAN TURISMO 4 (PS2)
- 3 UNCHARTED 2 (PS3)
- 4 FIFA 11 (PS3)
- 5 JAK 3 (PS2)
- 6 DBZ BUDOKAI TENKAICHI 2 (PS2)
- 7 GRAN TURISMO 5 (PS3)
- 8 UNCHARTED (PS3)
- 9 KINGDOM HEARTS 2 (PS2)
- 10 THE SIMPSONS: HIT AND RUN (PS2)

Envíanos un e-mail a top.ps@grupozeta.es con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.

GAME

LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

- 1 INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSION + CÁMARA (SONY C.E.)
- 2 FIFA 11 (PLATINUM-EA SPORTS)
- 3 DBZ SHIN BUDOKAI II (ESSENTIALS-NAMCO BANDAI)
- 4 CARS (ESSENTIALS-DISNEY)
- 5 AVATAR (ESSENTIALS-UBISOFT)
- 6 CRASH GAC (ESSENTIALS-SIERRA)
- 7 CRASH GDT (ESSENTIALS-SIERRA)
- 8 FIFA STREET 2 (ESSENTIALS-EA)
- 9 SW BATTLEFRONT 2 (ESSENTIALS-LUCAS ARTS)
- 10 AC BLOODLINES (UBISOFT)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
SONY C.E.
29,95€ +18

LUCHA



TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,95€ +12

SHOOTER



RESISTANCE: RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16

PLATAFORMAS



LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
19,95€ +7

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO
SONY C.E.
19,95€ +3

RPG



TACTICS OGRE
L.U.C.T.
SQUARE ENIX
40,95€ +12

DEPORTES



PES 2011
KONAMI
29,95€ +3

PARTY GAME



BUZZI! CONCURSO UNIVERSAL
SONY C.E.
29,95€ +12



1 =

TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER
evaluación 9,5
Por fin aparece en Europa uno de los RPG
estratégicos más brillantes de la historia.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado



2 N

SMT PERSONA 3 PORTABLE
evaluación 9,3
Uno de los mejores juegos de rol de PS2.
Llega a PSP en su mejor versión.
Atlus 39,95€. +12 años jugado



3 ↑

FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLL.
evaluación 9,2
La versión definitiva del juego que sentó
las bases del género y no te puedes perder.
Square Enix 39,95€. +12 años jugado



4 ↓

THE 3RD BIRTHDAY
evaluación 9,2
Regresa el ícono sexual de PSone pistola
en mano y más cantera que nunca.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado



5 ↓

DISSIDIA 12: FINAL FANTASY
evaluación 9,3
Nuevos personajes, opciones de combate y
extras para completar una genial secuela.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado



6 ↓

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP
evaluación 9,2
Tres personajes dentro de una aventura lle-
na de magia y de inolvidables momentos.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado



7 ↓

INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSION
evaluación 9,3
Más de 100 nuevos invizimals, una nueva
campana y opciones de personalización.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado



8 =

GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
evaluación 9,3
Kratos se despide de PSP con la mejor
aventura de acción del momento.
Sony C.E. 29,95€. +18 años jugado



9 ↓

PATAPON 3
evaluación 8,5
Una nueva aventura de la tribu Patapon
con más de 100 misiones y 30 jefes finales.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado



10 ↓

LORD OF ARCANIA
evaluación 9,0
Acaba con inmensas criaturas mitológicas
al más puro estilo Monster Hunter.
Square Enix 40,99€. +16 años jugado

Descuento de

5€

al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

Por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL, C/Virgilio 9, Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón, 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

En tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda
GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3	PS3	PS3	PS3	PSP
PVP recomendado 65,95 €	PVP recomendado 40,95 €	PVP recomendado 64,95 €	PVP recomendado 49,95 €	PVP recomendado 40,95 €
Lector PlayStation. Revista Oficial - España	Lector PlayStation. Revista Oficial - España	Lector PlayStation. Revista Oficial - España	Lector PlayStation. Revista Oficial - España	Lector PlayStation. Revista Oficial - España
60,95 €	35,95 €	59,95 €	44,95 €	35,95 €
L.A. NOIRE	SNIPER GHOST WARRIOR	VIRTUA TENNIS 4	LEGO PIRATAS DEL CARIBE: EL VIDEOJUEGO	SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3 PORTABLE
☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO

NOMBRE		APELLIDOS		EDAD	
DIRECCIÓN				Nº	PISO
POBLACIÓN		PROVINCIA		CÓDIGO POSTAL	
TELÉFONO		NIF		E-MAIL	

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE JUNIO DE 2011

PlayStation.
Revista Oficial - España

GAME

CENTRO MAIL

CUPON DE PEDIDO

PlayStyle



PIRATAS DEL CARIBE EN MAREAS MISTERIOSAS

¡JACK SPARROW EN BUSCA DE LA FUENTE DE LA JUVENTUD!



Zona VIP

Retamos a Ana Polvorosa a Party Night ¿Te Atreves?

Música

El regreso de Sôber en 3 Dimensiones

Tecnología

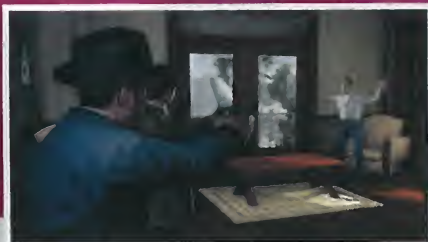
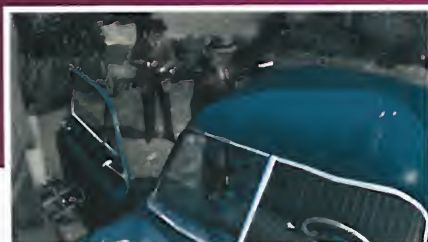
Te contamos cómo capturar tus mejores partidas en PS3

Rincón del Jugón

Desde el 17 de mayo podrás descargar desde iTunes L.A. Noire: Remixed, que incluye seis clásicos del jazz interpretados por algunos de los DJ más aclamados de la actualidad, y la banda sonora oficial de L.A. Noire, inspirada en la música orquestal de las películas de los años 40.



TE RECOMENDAMOS



MALDITA NEREA Fácil

★★★★★

Como el título indica, los murcianos han tratado de hacer un álbum sin artificios, directo... pero ojo, las letras siguen siendo *made in Maldita Nerea*: surrealistas, con una lírica aparentemente sencilla, pero compleja en la práctica. De nuevo han compuesto diez temas, de esos que no te dejan indiferente y que te invitan a una segunda escucha en la que apredas esos locos detalles del imaginario mundo de Jorge Ruiz, *alma mater* de la banda.



PIRATAS DEL CARIBE B.S.O.

★★★★★

Hacia tiempo que una película no contaba con una buena melodía, de esas que se te quedan grabadas y no hay manera de dejar de tararear. Pues bien, con *Mareas misteriosas* vuelve a ocurrir; además del inmejorable tema principal, hay piezas excelentes compuestas por el oscarizado Hans Zimmer, con la colaboración de dos guitarristas de lujo, los mejicanos Rodrigo y Gabriela.



RUSSIAN RED Fuerteventura

★★★★★

Alejándose poco a poco de la etiqueta *indie* -que no del sonido independiente- y presentando once nuevos temas con regustillo *retro*, la cantante se enfrenta a la dura segunda etapa como artista: la confirmación. Con *I Love Your Glasses* (2008) demostró que tenía talento y quebró los cánones sonoros de entonces, ahora continúa en la misma línea pero con un deje más optimista y luminoso. Sin duda, aire fresco.



THE MONOMES Sweet Champagne

★★★★★

Más aire fresco para nuestros oídos a nivel nacional. Son cinco jóvenes, con ganas de hacer *rock and roll* y, la verdad, es de agradecer que no se limiten a hacer ruido. Suenan bien. Con canciones muy melódicas y cantadas en inglés -con una voz muy peculiar que apenas advierte la imberbe edad del cantante Edward López, *The Monomes* darán mucho de que hablar. No los pierdas de vista.

Otros lanzamientos



LADY GAGA Born this way



MOBY Destroyed



OWL CITY All things bright and beautiful



BEASTIE BOYS Hot sauce committee Part two



COQUE MALLA Termonuclear

SONGS FOR JAPAN

La solidaridad de la música global

Lanzado solo en formato digital, y de venta en iTunes, las compañías de música más importantes unen a 38 artistas en un álbum solidario, cuyos beneficios por su venta irán a parar a la Sociedad de la Cruz Roja japonesa con el fin de paliar los efectos causados por el terremoto y el tsunami. Todos han renunciado a sus derechos para asegurar que la JRCS recibe toda la ayuda posible en esta iniciativa global. Así pues, esta es una buena causa y una gran oportunidad para tener, y escuchar, las canciones que son y han sido nº 1: *Lady Gaga, Born this way; Foo Fighters, My hero; Rihanna, Only girl (in the world); Katy Perry, Firework...*

SONGS FOR JAPAN



Songs for Japan

★★★★★

ENTREVISTA CON...

SOBER



SUPERBIA

Soberbio en todos los aspectos sonoros y rememorando sus inicios más rotundos. Once nuevos temas cuidados hasta el más mínimo detalle. No te pierdas la edición limitada en 3D, una auténtica obra de arte. Una portada de esas que te hacen recordar que la música está viva.

A QUÉ JUEGA

Sôber

«Enciende la Play, coge el mando, siéntate en el sillón y prepárate para abstraerte de la realidad... El mundo de los videojuegos tiene un ritual que no se puede piratear»

¿Superbia es una continuación o un comienzo?

Bernardini: Es el comienzo de una segunda etapa y la continuación de lo que dejamos en su momento.

¿Qué queda de Skizoo y de Savia, vuestras anteriores bandas?

Jorge: Queda un legado importante de la música nacional, con tres discos fabulosos de cada banda. Para muchos supuso un gran acierto, y otros nunca lo llegaron a entender. Pero nos dio la oportunidad de seguir vivos encima de un escenario y, a día de hoy, de volver con fuerza juntos como Sôber.

¿Superbia qué tiene de Savia y de Skizoo?

Carlos: Nada, es totalmente Sôber. *Superbia*

es un fiel reflejo de los primeros discos, con canciones contundentes, oscuras, pero con una visión moderna.

Diez años es un tema de vuestro cuarto disco, Paradyso, que se incluye en SingStar Guitar. ¿Qué os parece la idea de formar parte de un videojuego como este?

Carlos: Es una gran forma de promocionarse y de que jóvenes usuarios a nivel nacional y europeo te conozcan. Ya nos pasó con *FIFA 2005*, que incluye *Cientos de preguntas*, un track de nuestro último álbum como Sôber, *Reddo*, y resultó una gran ayuda para llegar a los fans alemanes.

Jorge: Nuestro sueño es que algún día piensen en nosotros para la banda sonora de un juego de conducción o de acción tipo *Call Of Duty*.

¿Por qué creéis que la industria del videojuego no está sufriendo tan duramente la crisis como la música?

Carlos: La sencillez que tiene la descarga de un disco no la tiene un juego. El mundo de los videojuegos tiene un ritual: encender la Play, coger el mando y sentarse en el sillón para comenzar a abstraerte de la realidad. Sin embargo, ese ritual en la música ha desaparecido. La música se concibe a día de hoy como un derecho propio.

Jorge: Con la portada en 3D del disco pretendemos que el ritual de escuchar música vuelva, que el que lo compre se detenga a contemplarlo con las gafas, que lea las letras... Y luego venga a los conciertos.

Jorge (guitarra) no soltó el mando de PS3. Amante de los juegos de conducción alucinó con *DiRT 3*, al igual que Carlos (cantante). Después, Bernardini y Manu (guitarra y batería) jugaron a *Mortal Kombat*.



EN SAVIA: MARIANET / FOTOGRAFÍA: JAVIER GARCÍA



PIRATAS DEL CARIBE EN MAREAS MISTERIOSAS

Actores españoles y muchas, muchas sirenas aportan aire fresco a las nuevas aventuras del Capitán Jack Sparrow

Desde estas páginas damos gracias por las bajas de los sempiternos de la saga, Orlando Bloom y Keira Knightley (claro, Elizabeth Swan y Will Turner ya sellaron por fin su amor *En el fin del mundo...*), pues con su salida entran en escena nuevas historias, nuevos personajes y nuevas aventuras -o desventuras- amorosas. Sin duda, un necesario aire fresco que los fans pedíamos a gritos. Así, el personaje que encarna Penélope Cruz, la corsaria Angelica, dará mucho juego al canalla Jack Sparrow, pues resulta que en el pasado tuvieron un romance y ahora se vuelven a ver dentro de la nave del Capitán Barbanegra: él como preso y ella como hija del capitán. Sparrow, con sus

habituales ademanes, su simpar humor y carisma se aliara con la tripulación con el fin de encontrar la Fuente de la Juventud. Pero las novedades de personajes no acaban aquí, veremos a una colonia entera de sirenas y a ¡Oscar Jaenada como El Español! Un misterioso agente del Rey Fernando V.

También ha sido baja el director, Gore Verbinski. Esta noticia evidentemente no fue tan bien acogida, sobre todo al anunciar que el sustituto sería Rob Marshall, experto en musicales (*Chicago, Nine*). Pero el resultado no está tan lejos de la tres primeras entregas. Verás islas paradisíacas (de Hawai, todo sea dicho), espectaculares barcos piratas... y te lo pasarás en grande con el característico humor *Piratas del Caribe*.





Director
ROB MARSHALL
Reparto
Johnny Depp, Geoffrey Rush, Penélope Cruz
Género
AVENTURAS
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
WALT DISNEY PICTURES
disney.com/pirates



X-MEN PRIMERA GENERACIÓN

Reboot «sesentero» para los mutantes

▶ Cuanto menos hay que reconocerle a **Marvel** la audacia de plantear semejante reinicio de la saga *X-Men*: situando la acción en 1962 y mostrando la mocedad de Charles Xavier (James McAvoy) y Erik Lensherr (Michael Fassbender). El secretismo rodea a la película de Matthew Vaughn, aunque es difícil no confiar en el buen criterio del director de *Layer Cake*, *Stardust* y *Kick-Ass*. Sabemos que la crisis de los misiles cubanos tendrá un peso decisivo en la trama, aunque lo que más nos ha impresionado era la lista de mutantes que rodearán al Profesor X y Magneto: Mystica, La Bestia, Banshee... Y no serán los únicos personajes heredados de los cómics de la inolvidable etapa Chris Claremont: Rose Byrne pondrá rostro a Moira MacTaggart, mientras que Kevin Bacon y January Jones encarnarán a Sebastian Shaw y Emma Frost/La Reina Blanca, la letal pareja del Club Fuego Infernal. Por cierto, el español Alex González encarna al mutante Marea.

Director
MATTHEW VAUGHN
Reparto
James McAvoy, Michael Fassbender
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
20TH CENTURY FOX
www.xmenprimerageneracion.es

OTROS ESTRENOS

SIN IDENTIDAD

Al pobre Liam le acaban haciendo el lío

El catalán Jaume Collet-Serra coronó la taquilla USA con este thriller, en el que Liam Neeson despierta de un accidente de tráfico para descubrir que otro hombre le ha usurpado la identidad... y a su santa esposa.



EL SICARIO DE DIOS

Monjes futuristas contra los vampiros

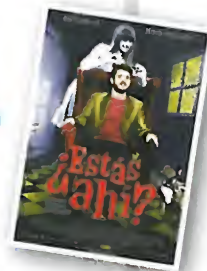
Tras esa traducción, bastante peculiar, del título original (Priest) se esconde una trepidante película en 3D, deudora de ese clásico del anime llamado *Vampire Hunter D*.



¿ESTÁS AHÍ?

Nadie dijo que vivir con fantasma fuera fácil

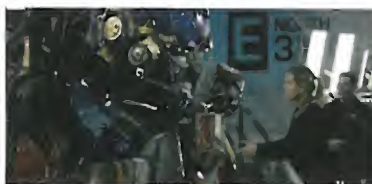
Fran y Ana tienen las típicas broncas de pareja, con una diferencia: ella está muerta. Y lo peor es que no es el único fantasma de la casa.



HARRY POTTER Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE: PARTE 2

www.harrypotter.com

La saga del mago con gafas llega a su fin, y lo hará por todo lo alto. Por lo que hemos podido ver en el tráiler, la polémica escisión en dos películas merecerá la pena.



TRANSFORMERS: EL LADO OSCURO DE LA LUNA

transformersmovie.com

Es el tráiler más descargado de la historia, y no nos extraña en absoluto. Tienes una cita con *Optimus Prime*... y en 3D.



Lo único discutible de la película es el casting del sosáinas Michael Cera para interpretar a Scott.



SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO

Si ya nos lo decía Pat Benatar en el año 83: El amor es un campo de batalla.



El director de las gloriosas *Zombies Party* y *Arma Fatal*, Edgar Wright, bordó la adaptación del cómic de Bryan Lee O'Malley, sin obviar sus incontables referencias a la cultura y la mitología de los videojuegos. Scott ama a Ramona, pero para conseguir su amor antes debe derrotar a sus siete malignos ex-novios. Prepárate para ver combates en la más pura tradición *Street Fighter*, enemigos que desaparecen dejando monedas... y todo ello con un lenguaje visual absolutamente rompedor. Una comedia romántica distinta a todas, que llega acompañada de toneladas de extras. Si te emocionó el juego de PSN y sus alegres pixelazos, esta película te dejará catatónico.

Película ★★★★★ **Extras** ★★★★★

Director EDGAR WRIGHT Reparto Michael Cera, Mary Elizabeth Winstead, Chris Evans, Brandon Routh. Audios CASTELLANO (DTS 5.1) INGLÉS (DTS HD). Subtítulos Castellano, inglés... Distribuye Universal Pictures 20 € (DVD) 29,95 € (BD)

Prueba visual: en esta imagen hay por lo menos dos actores que han encarnado a héroes del cómic. Uno de ellos, está a punto de repetir con otro mito de la Marvel.



TRON LEGACY

29 años después, el universo de Tron sigue resultando tan cautivador como innacesible



Ni público, ni crítica reaccionaron ante la secuela de *Tron* como preveían en Disney. Quizás es que la gente esperaba un espectáculo de acción más cercano a *Matrix*. Lo único verdaderamente cierto es que *Tron Legacy* no traiciona el legado de su inolvidable antecesor: es tan pausada e innacesible como la película de 1982. Por supuesto, aquí también hay cabida para los míticos duelos de motos, y otras cuantas *action pieces* jugosonas,

pero no tantas como el espectador del año 2011 ansía. Eso sí, los mitómanos de la *Tron* original salivarán al reencontrarse con el salón recreativo de Flynn y unos viejunos Bruce Boxleitner y Jeff Bridges (este último rejuvenecido a golpe de ratón para encarnar a Clu). Ojo al cameo de los *Daft Punk* y la aparición sin acreditar de Cillian Murphy, como el hijo de Dillinger, y presumible villano de la siguiente entrega.

Película ★★★★★

Extras ★★★★★



Director JOSEPH KOSINSKI
Audios DTS-HD inglés, DTS castellano
Subtítulos Castellano, inglés
Distribuye DISNEY STUDIOS
25,95 € (BD+DVD)
29,95 € (BD3D+BD)
16,50 € (DVD)





HARRY POTTER Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE (PARTE I)

La noche es más oscura justo antes del amanecer

BLU-RAY DVD La saga del mago llegará a su fin este verano en los cines, pero antes tenemos la ocasión de revivir en casa (y acompañados de trillones de extras) la primera parte del desenlace, en la que el cerco que ejerce Voldemort y sus secuaces alrededor de Harry Potter y sus amigos se estrecha peligrosamente. La paranoia

se ceba en el joven hechicero: ya no puede confiar en nadie, salvo en Ron y Hermione, mientras prosigue su odisea para destruir los *horrocruxes* que contienen el alma de Voldemort. Poco tiene que ver esta película, oscura y pesimista, con las primeras entregas de la saga. Eso la hace aún más especial.

Película ★★★★★ **Extras** ★★★★★

Director
DAVID YATES
Audios
Castellano y catalán en
5.1., inglés DTS-HD
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
Warner H.V.
19,95 € (2 BD)
18,50 € (DVD)

HEAVY METAL

Una deliciosa marcianada dentro del género de la animación

BLU-RAY Existe cine de animación para adultos, mas allá del anime violento. Esta maravilla de factura canadiense del año 1981 lo demuestra, aunque algunos segmentos aguantan mejor el salto a la HD que otros (Taarna es impresionante). Hoy más que nunca sorprende por sus desnudos, su doblaje en castellano «cheli» de los 80 y la implicación de colosos de la talla de Richard Corben y Bernie Wrightson. Luc Besson se la fusiló a la hora de escribir *El Quinto Elemento*. El muy canalla.

Película ★★★★★ **Extras** ★★★★★



Director:
GERALD POTTERTON
Audios:
Castellano, inglés
DTS HD
Subtítulos:
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye:
Sony Pictures
H.E.
21,95 € (BD)



JACKASS 3

Knoxville y Cía desafían todos los límites

BLU-RAY DVD Lejos de mostrar señales de agotamiento, la fórmula *Jackass* asombra en esta tercera entrega por dinamitar todos los límites del buen gusto y la resistencia humana. Aunque hemos perdido por el camino las tres dimensiones que sí ofrecía en su paso por los cines, tanto el BD como el DVD incorporan metraje desechado en su día por ser demasiado bestia. ¿Una muestra? No queremos que nos cierren la revista por describir los actos de la *troupe* de Knoxville. Solo diremos que en un par de *sketches* uno de los cámaras de la película acaba vomitando. Tú también lo acabarás haciendo, pero de reír tanto.

Película ★★★★★ **Extras** ★★★★★

Director:
JEFF TREMAINE
Audios
Castellano 5.1, inglés
5.1 DTS HD
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
Paramount Pictures
20 € (DVD)
29,95 € (BD)

NOTICIAS



¡DESVELADOS LOS EXTRAS DE SW EN BD!

El pasado 4 de mayo, **Lucasfilm** y **20th Century Fox H.E.** desvelaron por fin los contenidos de la edición *Blu-ray* de la saga de George Lucas. Además de las seis películas remasterizadas en HD y con sonido 6.1. DTS, disfrutarás de nuevos comentarios de audio, y si te faltaban aún alicientes para decantarte por la *Saga Completa* (también podrás adquirir las dos trilogías por separado), sus tres exclusivos discos dedicados a extras son una oda de amor y frikismo hacia el universo *SW*. Los BD 7 y 8 se centran en los archivos de las dos trilogías: escenas eliminadas, ampliadas y alternativas, documentales, entrevistas adicionales con actores y equipo técnico y mucho más. Por su parte, el noveno BD despliega ocho documentales, tres de ellos inéditos: *Los Guerreros de la Guerra* (2007, 84 minutos, centrado en la Legión 501), *Conversando con los Maestros: El Imperio Contraataca 30 años después* (2010, 25 minutos) y *Parodias de Star Wars* (2011, 91 minutos, una recopilación de las mejores chanzas a costa de *SW* surgidas a lo largo de las últimas décadas, desde *Padre de Familia* y *Los Simpson...* ¡hasta un videoclip de *Weird Al Jankovic*! Y no, no hay rastro del mítico e infame *Holiday Special* de TV, de 1978.



ANA POLVOROSA

Estrena película en la gran pantalla algo subidita de tono y le propusimos jugar a Party Night. ¿Te Atreves? Continúa leyendo y sabrás cómo acabamos...



Con casi una hora de retraso, porque el rodaje de *Aída* se alargó un poco más de lo planeado, llegó Ana a Espacio Sony Store Madrid dispuesta a jugar con nosotros a una partida de *Party Night*. ¿Te Atreves?, el juego más picante de PS3 para pasarlo a lo grande con amigos. Con PS Move en mano, la actriz escogió «Atrevido» como estado de ánimo en el juego y comenta: «*me gusta controlar la situación (risas)*». Después, al enterarse de los minijuegos que le esperaban (strip-tease, insinuantes bailes, etc.), exclamó: «*¿Eh?! No, no... este tipo de juegos solo los pruebo con colegas muy allegados*». Así que nos quedamos compuestos y sin Ana. Aunque al menos posó divertida con el mando de PS Move tumbada en la apetecible cama que se encuentra en la Store y contestó a nuestras preguntas. Y es que, a pesar de que los personajes que interpreta son descarados y extrovertidos, Ana es muy tímida y reservada: «*Estoy algo cansada de que la gente piense que soy como la Lore de Aída y, simplemente, me limito a interpretar los textos que me dan*». Ingenuos nosotros que al verla también tan impresionante en *No lo llames amor... llámalo X*, una película dirigida por Oriol Capel (guionista de *Fuera de carta* y *Que se mueran los feos*), pensamos que le gustaría jugar con nosotros a un juego como *Party Night*. ¿Te Atreves? «*El único juego que no me importaría compartir con vosotros sería el Guitar Hero, eso sí yo me pido la batería y el tema que tocaríamos sería The one I love de R.E.M.*» Efectivamente, esta declaración confirma que a Ana le gusta controlar las situaciones.

Lleva desde los 13 años trabajando en la pequeña pantalla y cuenta con películas como *Mentiras y gordas* o *Atasco en la nacional* en su filmografía, pero aún sueña con su gran papel, el personaje de sus sueños, uno de época. «*Me encantaría tener el poder de teletransportarme y poder vivir en diferentes épocas, pero no lo tengo... El cine, en cierta manera, me puede dar ese preciado poder, ¡y lo estoy esperando!*», explica Ana y continúa diciendo: «*En el mundo del cine y la televisión es muy importante tener suerte, pero también constancia y disciplina para no tirar la toalla cuando estás esperando esa llamada de teléfono que posiblemente te llevará a protagonizar el papel de tu vida*». Sin duda, Ana cuenta con esas tres cualidades, pues con tan solo 23 años ha participado ya en siete películas e interpreta desde hace seis años a un personaje en *Aída* que cada vez gusta más gracias a su lozanía, frescura y descaro. «*Con la cantidad de años que lleva Aída en antena y la audiencia tan fiel que tiene, no sé cómo no se les ha ocurrido hacer un videojuego tipo Los Sims. No me digas que no sería divertido un simulador de vida con personajes como Fidel, Mauricio o Eugenia*», comenta Ana.

«Sería muy divertido un juego tipo Los Sims de Aída con personajes como la Lore o Fidel»

Así la verás en algunas secuencias de la película de *No lo llames amor... llámalo X*, (en cartelera desde el 6 de mayo). Filme dirigido por Oriol Capel que narra las aventuras y desventuras de un director de cine porno tratando de rodar su última gran obra maestra ambientada en la guerra civil española.



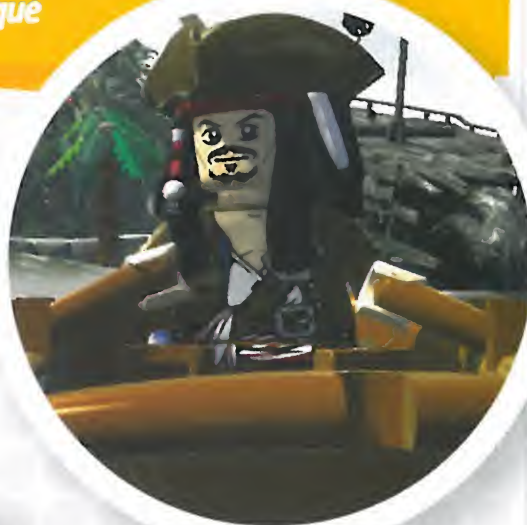
¿A qué juega
Ana?



Nuestros deseos eran jugar con Ana a los inocentes minijuegos que se incluyen en *Party Night*. ¿Te Atreves?, como el baile de la manzana con el mando de PS Move entre nuestras frentes, sustituyendo la fruta del pecado. Pero ella no quiso y se limitó a posar con el mando.

PIRATAS DEL CARIBE

Te presentamos los cinco básicos de influencia pirata que debes tener para estar a la última este verano.



Camiseta de estilo marinero con rayas azules y cuello en pico. De LRG. 45 €

Gorra en blanco y azul con revestimiento transpirable. Geox. 29,90 €



Vaqueros piratas con bolsillos cargo y tattoo. De Smash. 60 €



Cinturón de algodón trenzado con terminación en piel. De Levi's. 32 €



Náutico con un diseño ligero en piel y suela antideslizante. De Clarks. 129 €



Autor: Steve Niles y Stefano
Raffaele Editorial: Monolight
Studios PVP: Se incluye con el juego



F3.A.R.

El terror, esta vez, llegará también en forma de viñetas

Steve Niles, creador de la serie (y luego película) *30 Días de Noche* o la también muy recomendable *Criminal Macabre*, participa en esta tercera entrega de *F.E.A.R.* como guionista del juego. Pero, además, ha sido él quien ha escrito el cómic que sirve de precuela al videojuego, donde Niles explora qué ocurrió con *Point Man* al final de la primera entrega, y por qué están los personajes donde están al comienzo de esta tercera. Es la primera vez, además, que Niles trabaja con Stefano Raffaele, con quien ha confesado llevar casi una década buscando colaborar. Raffaele ha dibujado series como *Birds of Prey*, *Batman*, *X-Factor* o *Conan the Barbarian*, y ha demostrado sus grandes dotes para el género del terror en varios de sus trabajos. *F3.A.R.*, el cómic, estará incluido dentro de la edición para coleccionistas del videojuego. Otra razón más para hacerse con ella.

LIBROS



Autor:
Sam Christer
Editorial:
Ediciones B
PVP: 18 €

El enigma de Stonehenge

Conspiración histórica

Parte de la herencia de los *best sellers* de Dan Brown es el resurgir del género del misterio con dosis de conspiración histórica, logias secretas y códigos indescifrables. Sam Christer, en esta novela, abraza esta herencia con afán y buen hacer, eligiendo el sugerente monumento de Stonehenge, siempre proclive al misterio y la leyenda. En *El enigma de Stonehenge*, un cadáver aparece en los alrededores de este, cubierto de extraños símbolos. La investigación llevará a un arqueólogo y un policía tras la pista de una congregación con cierto gusto por el sacrificio humano...

Game Design Theory & Practice

Para estudiosos del videojuego

El diseño en un videojuego es un concepto algo inaprensible que aún hoy en día nos cuesta describir. Hablaríamos de esa mezcla de elementos que configuran la dinámica de juego, ese cóctel entre el qué hacer, el dónde y el cómo, y que determinan si el juego funcionará, nos enganchará o nos causará indiferencia. Richard Rouse, diseñador y programador en *Surreal Software*, lleva años escribiendo sobre ello y publica ahora este completo manual, sobre un tema tan esencial de este medio. Está en inglés y lo puedes encontrar en Amazon. Una compra obligada.



Autor:
Richard Rouse
Editorial:
Wordware
Publishing
PVP: 25 €



DISSIDIA 012 FINAL FANTASY

Tekeharu Ishimoto

★★★★

Si bien en 2008 Tekeharu Ishimoto perdió el norte compositivo cuando giró demasiado la tuerca acústica y convirtió la partitura de *Dissidia* en un batiburrillo de remezclas poco consecuentes con el espíritu sonoro de la serie *Final Fantasy*, ahora purga en 012 pecados acústicos pasados tratando de que las piezas que escribe se asemejen más a los cortes originales en los que se basa, en lugar de intentar alejarse voluntariamente de los mismos. (15,99 €). [iTunes Store](#)



CRYSIS 2

Varios

★★★★

Un Hans Zimmer absolutamente varado en la música que escribió para la película *Origen* crea un tema principal de cuerdas sobresaltadas y metales retorcidos artificialmente, y Borislav Slavov, Tilman Sillescu y Lorne Balfé terminan la obra sin pasión, sin aportar ninguna particularidad estilística destacable y empleando rematadamente mal las herramientas instrumentales: la orquestación debería supeditarse siempre a la composición, no al revés como aquí sucede (3,99 €). [iTunes Store](#)

A ESCALA



MJOLNIR REPLICA

El poder de Thor

El Dios del Trueno está de moria, por eso no podemos dejar escapar el mismísimo martillo de Thor, en versión Ultimate y a escala real. Tan bonito como acongojante. Eso sí, cuesta un dineral...

Distribuidor:
Museum Replicas
Tamaño: 106 cm.
Precio: 489 €

BABY DOLL Enfant terrible

Si persigues fetiches cual «abuelo» Happosai en *Ranma*, estás de enhorabuena: fabricada en poliresina, terminada y pintada a mano, esta figura de la prota de *Sucker Punch* es una edición limitada que vera la luz este mes.

Distribuidor: DC Direct
Tamaño: 45 cm.
Precio: 219 \$



GEMELOS CAZAFANTASMAS Elegancia de ultratumba

Ante la ya inaugurada temporada de comuniones y bodas, te presentamos un complemento que hará que te sientas más cómodo en el «disfráz» elegante: con estos gemelos, metálicos y lacados con ransina, seguirás siendo tú.

Fabricante: Kanekusetto Tamaño: 1 cm.
Precio: 11,95 €



B.S.O.
DE VIDEOJUEGOS

playStyle **TECNO**

Todo lo que necesitas para estar a la última



RENOVÁNDOSE **IMAC**

El nuevo iMac incluye un procesador de cuatro núcleos, gráficos el triple de rápidos que los anteriores modelos, Thunderbolt que permite transferir datos a gran velocidad y cámara FaceTime HD para hacer videollamadas en alta definición. ¿Para cuándo pantalla táctil? Desde 1.149 € www.apple.com/es/

LAS TABLETAS DEL FUTURO

SONY TABLET

Ambos con soporte Android 3.0, el Sony Tablet S1 posee unas prestaciones óptimas para el entretenimiento multimedia y el S2 para la comunicación y el entretenimiento móvil. El primero posee una pantalla de 9,4" y ha sido diseñado con el centro de gravedad desplazado hacia el lateral para ofrecer mayor estabilidad. El S2 tiene dos pantallas de 5,5" que permiten dos usos diferentes simultáneos. Saldrán a la venta en otoño. www.sony.es



LO MÁS FRIKI DEL MES PENTAX OPTIO 1500 DC

Con motivo del estreno de Linterna Verde, Pentax homenajea a la DC con esta edición especial de su Optio 1500 con carcasas intercambiables. 14 Megapíxeles, teleobjetivo 27,5 mm a 110 mm, zoom de 4x y pantalla LCD de 3". 130 € www.pentax.co.uk



GAFAS ESPÍA NU HAWKEYE

Estas gafas con lentes polarizadas son realmente especiales. Llevan integrado un MP3, cámara de vídeo y una memoria de 4 GB para grabar hasta dos horas de vídeo a una resolución de 640 x 480 píxeles. 164 € www.naical.es



CAPTURANDO VIDEOJUEGOS ROXIO GAME CAPTURE

Captura los mejores momentos de tus juegos favoritos. Incluye entradas y cables de vídeo por componentes y audio estéreo, audio RCA y cables USB. Podrás grabar partidas en 480p y producirlas en AVI, WMV, DivX y MP4. Compatible con PS3. 99 € www.roxio.com/es

LO MEJOR DEL MES EN...

Propuestas Ardistel



1

● Pack 10 en 1 de PSP: funda de neopreno, cargador de coche, correa de mano, auriculares, 5 estuches de UMD, cable USB-mini... 12,95 €.

★ ★ ★



2

● Pack de accesorios deportivos para los mandos PS Move: escudo, arco, espada, raqueta de tenis, de ping pong, palo de golf, bate de béisbol, adaptador para mando, dos fundas de silicona, correa de muñeca y una gamuza. 24,95 €.

★ ★



3

● Mando inalámbrico para PS3 con original carcasa transparente. Incluye receptor USB y Sixaxis. 34,95 €.

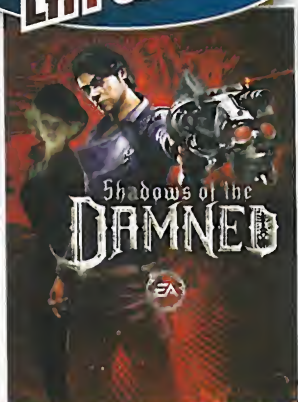
★ ★ ★ ★

**DESPEDIDA
Y CIERRE**

Castigos ejemplares y la supermamá del año.

De vez en cuando asistimos a eventos que superan nuestras expectativas, Bethesda en Utah, Driver San Francisco en Londres, inFamous 2 en Madrid...

**ASÍ SE HIZO
LA PORTADA**



Los grafistas de Grasshopper nos habían prometido una súper portada exclusiva y nos pidieron una idea. Amba nuestro boceto, abajo el sugerente y espectacular resultado. ¿A que es difícil dejar de mirar la imagen?



⚡ Posar con estilo. Lloyd tuvo el privilegio de tocar el Dodge Challenger RT de Tanner. Bueno, más que tocarlo adoptó esta postura antinatural durante más de tres horas y fue capaz de mantenerla incluso con el coche en marcha. Después de tanta proeza le regalaron una réplica a escala con su efigie tallada en el techo.

⚡ Presentación de inFamous 2. Después de que Nemesis formulara la misma pregunta una docena de veces, engalanado con la camiseta de Rascal, Nate Fox, director creativo del juego, no pudo aguantar más. Montó en cólera y le asestó 47 puñetazos como el que veis en la instantánea en menos de cinco segundos.



⚡ La imagen bonita del mes. Anna y Claudia visitaron Torremolinos en plena Semana Santa y dicen las malas lenguas que causaron tanta impresión que las procesiones perdían el paso ante su presencia. De hecho, en varias localidades malagueñas van a rebautizar esas fechas como SemAnna Santa.



Aquí tenemos a Nemesis disfrutando de las bondades climáticas de Park City en Utah. Tras invocar a Panoplo, el dios del abrevadero igneo, imprimió la suela de sus botas del mismo pie sobre la nieve de un parque cercano.



ENCICLOPEDIA DE ASNOS IMPOSIBLES

2 El Arador de la Sauna

Las primeras referencias históricas de esta criatura a medio camino entre infante de mampostería y vejiga de ánade datan de principios del siglo XXI. Su hábitat natural son las toallas de algodón imperial impregnadas de sudor y las rejillas de ventilación de las saunas de Europa meridional. Las dimensiones habituales del Arador no superan el tamaño de una nuez, pero se han visto ejemplares que triplican la envergadura de una cosechadora de trigo. Su táctica de ataque le lleva a situarse en la coronilla de sus víctimas e introducir sus tres aguijones ingravidos entre la cuarta y quinta vértebra.



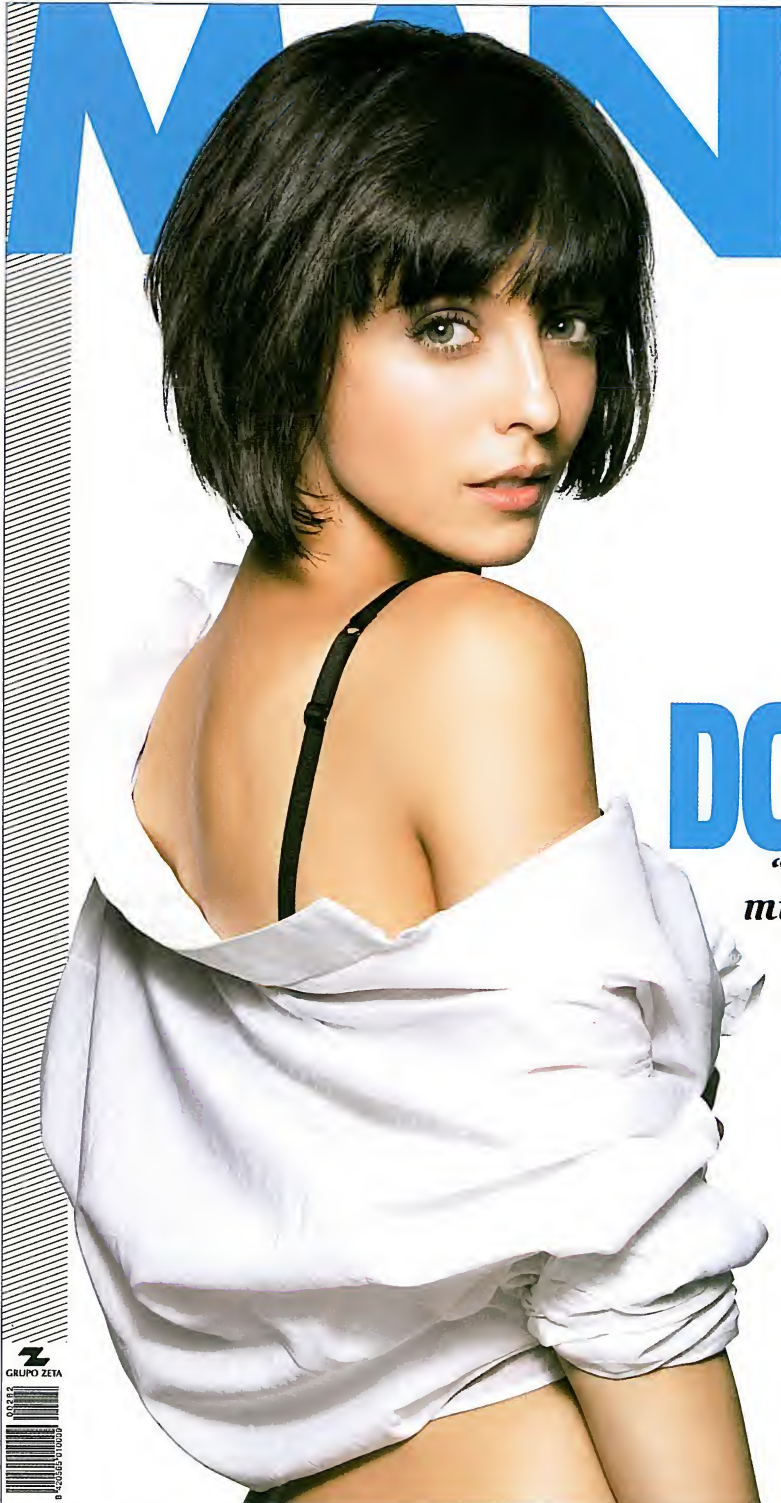
Resultados del Concurso DC Universe Online

Ganadores de 1 Juego DC Universe Online + 1 Figura de Batman

Víctor J. Morillo Cordero (MADRID)
Manuel Ruan (MADRID)
Juan C. Hernández Vázquez (BARCELONA)
José M. Cortijos Barberá (TARRAGONA)
Sandra Bedmar Albarrán (GRANADA)
Jordi Clara Durón (BARCELONA)
David Costas Tubio (PONTEVEDRA)
Rubén Bordallo Rodríguez (MADRID)
David García Ruiz (MADRID)
Alex Arcas Domench (BARCELONA)

Carlos J. Expósito Ceballo (BARCELONA)
Fco. M. Oballe Rodríguez (MÁLAGA)
Sergio Serradilla Miguel (BURGOS)
Jorge Chacón Esquivel (MÁLAGA)
Víctor Ibáñez Villegas (CÓRDOBA)
Isaías Sánchez Mijes (CÁDIZ)
Rafael Copovi Gregori (VALENCIA)
Raúl Quesada Moreno (BARCELONA)
Manolo Gómez Aguado (VIZCAYA)
Juan Fco. López Espinos (ALICANTE)

HAY HOMBRES QUE FUMAN. LOS DEMÁS CHUPAN CIGARRILLOS



www.revistaman.es
Nº 282
JUNIO 2011
4,50 euros
Canarias: 4,65 €

DAVID FERRER
"LOS TENISTAS NO
TENEMOS NI VOZ NI
VOTO, MANDA EL
NEGOCIO"

**MADMEN
IBÉRICOS**
PUBLICITARIOS PATA NEGRA

**LETICIA
DOLERA**
"Me gusta romper
mis propias reglas"

CIUDADES DEL
MUNDO DONDE
**VIVIR
MUY
BIEN**

**MASSIMO
BOTURA**
EL CHEF DEL AÑO
YA NO ES ESPAÑOL

GRUPO ZETA
00017
00017
00017

Nuevo **MAN**. Una clase de hombre
Todos los meses en tu quiosco

GAME

Tu especialista en videojuegos

Resérvalo ya y llévate el cinturón portabebidas Exclusivo *



DUKE NUKEM FOREVER

ES HORA DE PATEAR CULOS O MASTICAR CHICLE, Y ME HE QUEDADO SIN CHICLE.



**¡JUEGA A DIVERTIDOS JUEGOS DE DUKE
PARA PODER GANAR UN VIAJE A LAS VEGAS!***
ESCANEA ÉSTO O VISITA WWW.BOOB-TUBE.EU

*SE APLICAN LAS BASES Y CONDICIONES. ¿NO TIENES TU LECTOR DE CÓDIGO BIDI?

VISITA [HTTP://GETBEETAGG.COM/](http://GETBEETAGG.COM/) PARA DESCARGAR ESTO GRATIS O BUSCA "BIDI" O "QR CODE" EN TU TIENDA DE APPS.

¡EL 10 DE JUNIO VUELVE EL REY!

WWW.DUKNUKEM-ELJUEGO.COM

18
www.pegi.info



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

**XBOX
LIVE**



gearbox
software

**2K
GAMES**

© 1999-2011. All rights reserved. Gearbox Software, LLC. Duke Nukem, the Duke Nukem nuclear symbol, Duke Nukem Forever, Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and/or other countries and used here under license. All rights reserved. This Game is published and distributed by 2K Games, a subsidiary of Take-Two Interactive Software, Inc. 2K Games, Take-Two Interactive Software and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "B", "PlayStation", "PS3", "PS" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.